

YANNICK JULIA

EXPERIENCE

1 4 : R E S C U E F R O M W I T H O U T

- 13 janvier 2006 -
v14c1





Bonne année bande de nerds, freaks et autres marginaux en tous genres. Les autres, vous avez qu'à aller vous faire f...bzzzz...krrrrr...iiiiiiiiiiii...*silence*... WIZZ...

Nous interrompons nos vœux de bonne année pour vous signaler un évènement de la plus grande importance : Arnold Schwarzenegger n'était pas vraiment enceinte il y a dix ans, ce n'était qu'un film. Voilà, maintenant que vous êtes au courant, je crois que vous pouvez commencer à aborder cette nouvelle année avec plus de sérénité que lors de la précédente.

Maintenant, retour à 2006 : j'ai pris les bonnes résolutions de ne plus boire, d'arrêter la clope pour me mettre au crack et de remédier à ma déshydratation en m'injectant directement du bourbon dans les veines à l'aide d'une seringue. Un pote m'a conseillé de me mettre à l'héroïne mais je lui ai répondu que c'était sûrement mauvais pour ma santé.

Quoi qu'il en soit, cette nouvelle année risque bien d'être celle de tous les défis pour Sanqua : mettre un terme au règne des drogues psychotropes dans les locaux de la rédaction ainsi qu'aux carrières d' « acteurs » d'Eki et de Meego afin qu'ils puissent mieux se consacrer à leur travail. Ce sont en tout cas les deux principaux et laissez-moi vous dire que nous sommes prêts à TOUT pour satisfaire nos lecteurs, même à reprendre les « carrières » respectives de nos collègues là où ils les avaient laissées : entre de bonnes mains...

SANQUA

EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE

Nothing is good enough
13 janvier 2005

LUGH
KYLIAN
MEEGO
EL FOUINE
TOM
IANOS

STAR TEAM

PTITMEC
SNOOPERS
SNAPE1212
ILOGO
SILENTZEN
JIKA
EKIANJO

Relecture : nobody
<http://www.Sanqualis.com>

EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE

Courrier des Lecteurs

*Un lecteur se plaint,
Un El Fouine se réveille.*

Sanqua, c'est un mag fait pour vous. Ouais. Alors évidemment ça nous fait plaisir quand vous vous levez, vous tapez sur la table et nous engueulez. Merde, vous avez droit de vous plaindre après tout.

C'est Sieur El Fouine qui vous répondra. Il a l'habitude des cas difficiles.

Allez, écrivez nous pour toute question, plainte, saute d'humeur, caca nerveux, hypocondriasme (ça se dit?) en allant voir sur le site dans la RUBRIQUE «NOUS». Ou, à défaut, sur le forum.

Et rappelez-vous :
Pas de bras, pas de chocolat.

Le forum, TOUJOURS ouvert!

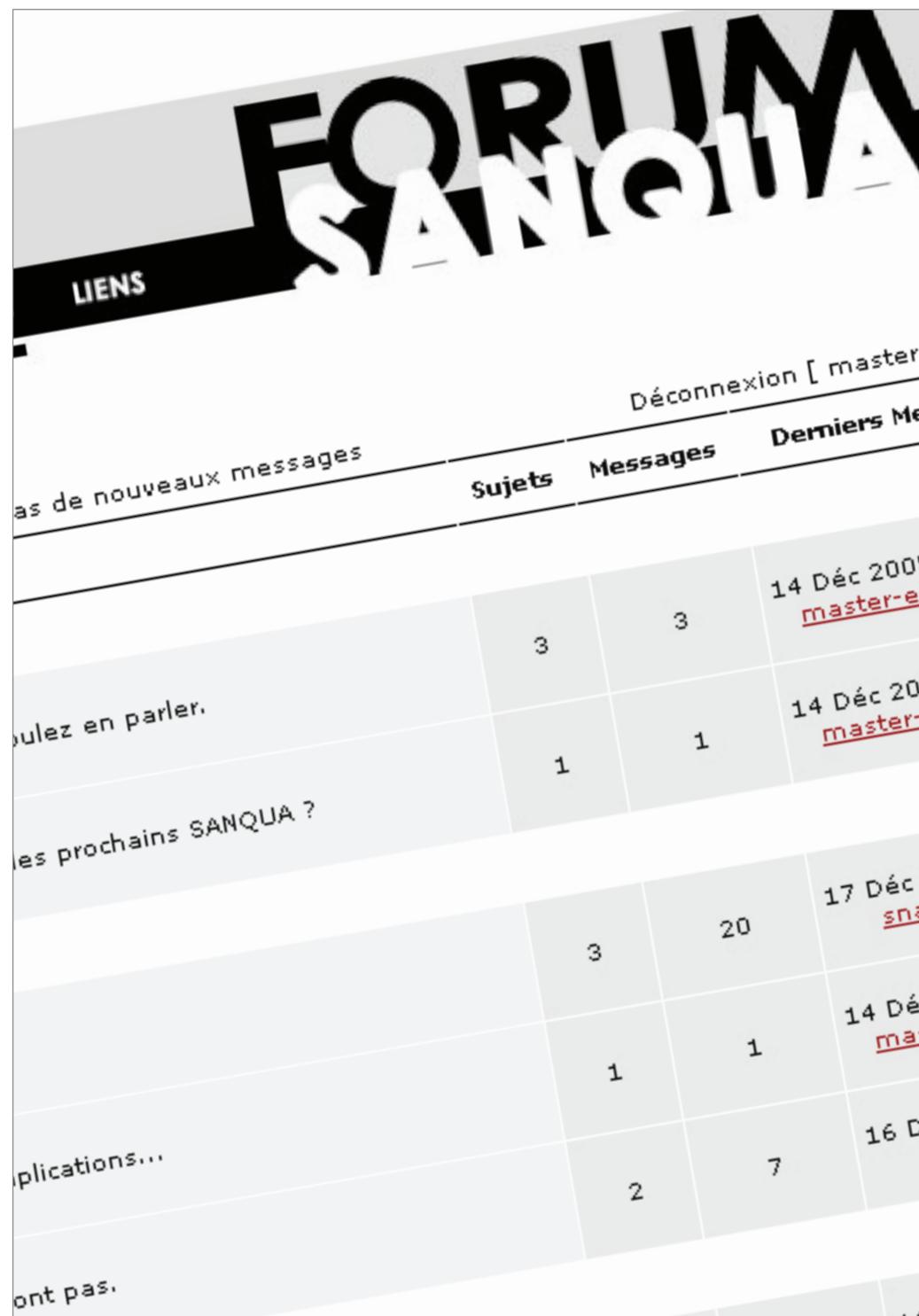
Oui oui, et même qu'il y a des gens qui postent dedans. Nous avons contacté Christophe Lambert et Jean-Claude Vandamme mais ceux deux étaient trop occupés à tourner des nanards et ont décliné leurs postes de modérateurs.

On se console comme on peut. Le but de ce forum est de garder le contact avec vous plus souvent, vous savez, les échanges, la mondialisation et tous ces trucs là, et si ça se trouve le monde sera un meilleur endroit pour y vivre, après. CQFD.

A noter que nous avons aussi ouvert une partie consacrée aux magazines papier et à la presse en ligne. Libre à vous de venir parler d'articles que vous avez lu ailleurs. Ne soyons pas sectaires, nous savons que vous ne lisez pas QUE SANQUA. Pas encore, en tout cas, mais vous y viendrez, vous verrez, sinon ça finira à la kalash.

Sur ce, on espère vous croiser bientôt sur ces fora, que ce soit pour des plaisanteries ou des discussions plus intéressantes.

Ekianjo





SANQUA EXPERIENCE

Sanqua est une réalisation de la Star Team de Sanqualis.com. Il est créé à but non lucratif, et libre d'accès. La parution de Sanqua est hebdomadaire, sauf circonstances exceptionnelles ou vacances. Nous remercions vivement ceux qui nous ont soutenu jusque là, sans oublier FactorNews, NoFrag, HiGeek, LanGamers. Si vous êtes intéressés pour apporter votre pierre à l'édifice ou simplement nous contacter, vous pouvez le faire via cette adresse : sanqualis {at} gmail.com, ou par le biais du site <http://www.sanqualis.com>. Merci à Tom pour l'illustration de l'édito. Bonne lecture à tous.

10 xbox café

un café qui voit grand.

13 mister tea

on parle PC dans cet endroit.

18 POUR une poignée de \$\$\$

parce que le jeu c'est une industrie.

11 play bistrot

le plus cool du coin selon les d'jeuns.

14 screening

les derniers arrivages de screens.

20 ironic

une industrie aux multiples couleurs

12 chez mario

le seul bar qui sert aux gosses.

17 in video

la vidéo à voir cette semaine.

22 ON REFAIT LE MONDE

Cette semaine c'est sous la forme d'un débat animé lors de la GAME CONNECTION 2005 que nous refaisons le monde. Frédéric Raynal, Florent Castelnérac et David Cage échangent leurs idées sur la perception du grand public vis à vis des jeux vidéo.



#14 : RESCUE FROM WITHOUT

SANQUA EXPERIENCE

36 MARIO KART DS

la guerre des peaux de banane

50 MOVIE TICKET

la chronique cinéma.

59 GAME ON

le prochain numéro.

42 RIDGE RACER

les petites voitures ne passionnent personne

56 IN ZE POCKET

vous et vos machines de poche.

60 CONTACT

si l'envie vous prend...

58 OLD BOY

les anciens Sanqua.

61 LEGAL LOGOUT

attention c'est chiant.



360 degrés d'ennui

Je regarde ma montre. Il est déjà plus de minuit. Encore quelques heures et le Xbox Café va me foutre dehors. Alors que je sirote un enième verre, mes yeux se perdent sur la dernière intervention de Peter Moore, diffusée sur l'écran du bouge. Le Moore se gargarise du nombre de connectés au service Xbox Live. Selon lui, il y en aurait un sur deux sur la Xbox 360, alors que la proportion n'attendrait qu'un sur dix pour la première Xbox. Pourtant, il n'a pas l'air bourré quand il tient ce langage. Pourquoi personne ne lui fait la remarque ? Pourquoi personne ne se lève et lui dit que la gratuité du Xbox Live Silver aide sûrement bien les choses ?

Une main amicale vient se poser sur mon épaule. C'est Kevin, qui me sort un «qu'est-ce que tu racontes ? », fatigué. Je hoche la tête en souriant. «Bah, la routine... T'as vu pour l'histoire du HD-DVD ?». Echange de regards complices. Sourires. Ouais, un lecteur HD-DVD externe, uniquement pour lire les films, c'est tout ce que Microsoft a trouvé pour contrer Sony et son Blu-Ray pour la bataille sur le nouveau standard. Kevin me sort «De toute façon, cette concurrence arrive bien trop tôt. Personne n'est prêt à

passer au HDTV, surtout pas ici. Et d'ici là, les lecteurs multi-standards seront sûrement en vente depuis un moment sur le marché. C'est un faux problème.»

Un «oh putain !» retentit près des ordi en libre service. «Les gars ! Un modchip vient de sortir pour la 360, venez voir !». Vaguement intéressé, je lève ma carcasse en titubant, bouteille à la main, pour voir ce dont il s'agit. Kevin est déjà en train de ridiculiser le client : «bah alors, tu vois pas que c'est un gros Fake ??» je décide alors de retourner à ma bibine. Fausse alerte.

Les nouvelles financières défilent alors que je reviens à ma place. Microsoft s'est bien planté au Japon, comme prévu. La sortie de Dead or Alive 4 n'a pas changé grand chose à l'histoire, et la console ne décolle décidément pas. Mais ils ne renoncent pas et prévoient de lancer d'ici le 2 Mars la 360 à Hong Kong et à Taiwan, avec un Core System à 380 dollars. Pas mal. Ils auront sûrement un peu plus de chance là-bas.

Il le faudra bien, pour atteindre les 4.5 à 5.5 millions de consoles vendues au niveau mondial d'ici juin 2006. Le compte-à-rebourd a commencé.

Je remarque soudain que l'ami Kevin prend une porte dérobée... et ressort quelques secondes après avec une xbox 360 dans les bras... et un étrange boîtier. Il installe le tout sous l'écran HD, et c'est parti pour une nouvelle séance. Truc étrange, la 360 semble plus silencieuse que normal. «Kevin, c'est quoi ce boîtier ? - C'est fourni par

HardOCP, c'est une version watercoolée de l'alimentation !». Dommage qu'elle ne contienne que de l'eau, car mon verre est vide. Kevin, bien décidé à réinstaller la 360 dans ces lieux après les problèmes répétés de l'alim' de la première, ne porte désormais plus grande attention aux visiteurs assoiffés. D'ailleurs, nous ne sommes plus très nombreux.

Une partie de PGR3 démarre.

Soudain on me tapotte sur l'épaule encore. Je me suis assoupi, affalé sur le bar. Tout le monde est parti. Kevin m'aide à me relever, et me raccompagne dans l'allée. Tiens, il commence à neiger. 4h du mat'. Une dure journée s'annonce. Il va me falloir rester devant ma 360 en imaginant quoi faire avec. Où sont les jeux ? Déjà 2006 et déjà si peu de choses ont changées.

De quel futur parlons-nous ? Pourquoi nous emmerder avec des querelles stériles sur les nouvelles consoles, si, finalement, les jeux n'évoluent guère ? Etre gamer, est-ce être un éternel has-been qui ne croit qu'aux bonnes vieilles recettes qui réussissent à vendre chaque année ? Quand allons-nous voir véritablement du nouveau, tel des voitures volantes faisant leur apparition dans nos rues ? De tout ce qui a été annoncé, ça ne sera pas pour 2006. La neige lisse lentement le passage, recouvrant la vermine et l'insalubre d'une douce pureté.

Nous avons besoin de jeux innocents.

■■■ Ekianjo

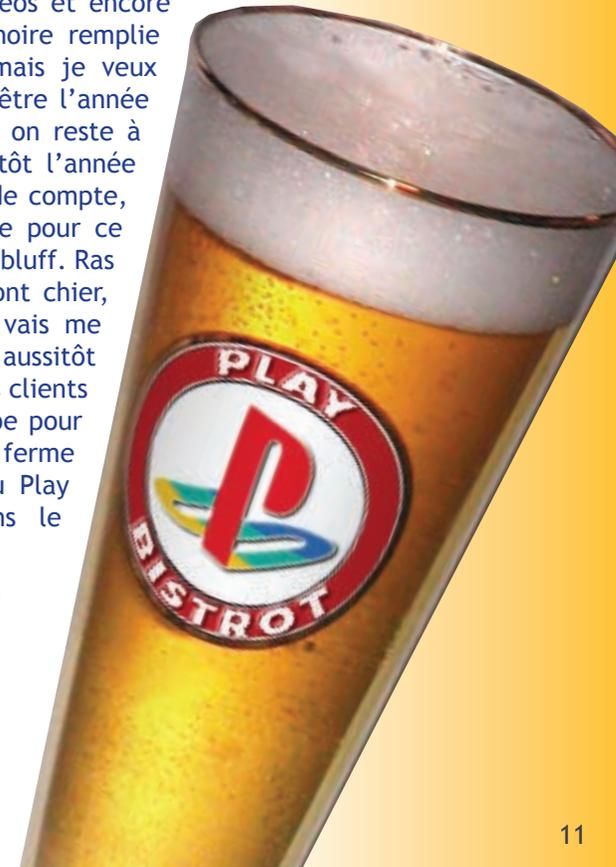
L'année 2006 vient juste de débuter. Les yeux fatigués par les fêtes de fin d'année, je décide quand même de partir à la conquête du Play bistrot. Ouvert à Midnight comme Karl hurlait la dernière semaine, les joueurs et les coutumiers du Bar pouvaient ensemble fêter l'année 2006. Arrivé très tôt dans la matinée, les cotillons et autres serpentins jonchent le sol. Après avoir passé deux trois cadavres humains qui n'ont pas réussi à tenir l'alcool, j'arrive enfin à proximité de Karl. «Salut Karl comment vas-tu ?» Il se retourne vers moi le regard pétillant et les cheveux en pétards. «Ah, Snape, bonne année et surtout bonne santé» me dit-il avant de régurgiter les boissons qu'il a dû s'enfiler durant la nuit. Hum... spectacle saisissant d'un homme proche de sa bibine. Je ne suis pas venu pour ça et je pars en tête de trouver une personne dans le bar qui est capable d'enchaîner deux phrases sans avoir une haleine de cowboy due à un surplein d'alcool. Je m'use les yeux afin de trouver un tel spécimen. Twingo devant la porte des WC, une personne encore saine d'esprit, enfin plutôt non imbibé d'alcool, reste là les yeux hagards en se demandant pourquoi elle est venue là. Je m'approche d'elle et lui demande ce qu'elle fait là. «s'tu veux, j'accompagne mon copain et comme il a voulu passer le nouvel an ici, bah je suis là aussi, s'tu veux. Enfin à l'origine ça devait être dans le bar mais apparemment il a décidé de le passer dans les chiottes.» Alors que je hoche la tête, une voix dans les

toilettes se fait entendre. «Oh!!! Ouvrez la porte ! Je suis bloqué ! Je tire mais ça ne s'ouvre pas ! - Pousse la porte mon chou, ça devrait être plus facile». Son compagnon sort des toilettes. Ah mais c'est Nico ! «Comment vas-tu ? - Mouais, pas top, j'ai les cheveux qui poussent à l'envers mais à part ça c'est cool. D'ailleurs, ça me vient comme ça, t'as vu, les jeux sur PS3 vont peut-être être non zonés. A cause du Blu Ray, Sony pourrait refaire les différentes zones que l'on connaît actuellement avec les DVDs. Du coup, il y aurait deux zones, celle Américaine Asiatique et une seconde zone européenne et Océanique. - Ah cool on va pouvoir jouer à des jeux importants sans pucer la console alors ! - Non sûrement pas, même avec ce changement, on sera toujours dans une zone différente avec les Amérloque et nos amis mangeurs de Sushis, du coup, on va se faire carotte.» A peine sa phrase achevée, Nico repart en trombe dans les toilettes. «Bonne chance!» lui dis-je en m'éloignant des WC. «Marre de Sony, je vais revendre le Bar si cela continue». Sans me retourner j'ai compris que Karl était revenu parmi nous. Il m'interpelle d'ailleurs et commence à hurler dans le Bar : «Snape, tu as vu, les développeurs n'ont pas encore reçu leur kit pour développer leurs jeux. Comment Sony va-t-il sortir la Playstation3 si aucun jeu n'est présent le jour J ?» Le plus frustrant et surtout le plus inquiétant et que d'après un développeur, les kits qu'ils ont actuellement ne permettent

pas d'avoir des jeux aussi puissants que la Playstation3 devrait être capable d'offrir. C'est nettement inférieur à ce qu'ils nous ont promis. Depuis Novembre, ils attendent une version finalisée qui pourrait leur permettre de produire des jeux dignes du CELL, le microprocesseur que vante Sony depuis quelque temps déjà. «Je sens qu'on nous prend encore pour des cons, je n'aime pas ça ! - Attend Karl, ne t'inquiète pas, de toute façon, depuis le début on n'a jamais vu de jeux jouables donc ça m'étonne à peine cette nouvelle. Tant que personne n'aura joué à un jeu, on aura toujours un doute et depuis le coup de bluff de Sony avec la Playstation2, je dois avouer que je reste dubitatif devant les vidéos et encore moins devant une baignoire remplie de canards ! - Ouais mais je veux pas savoir, 2006 devait être l'année de la Playstation3 et si on reste à ce stade, cela sera plutôt l'année de la Xbox360 ! En fin de compte, une sortie de la console pour ce printemps c'est aussi du bluff. Ras le cul de tout ça, ils font chier, je ferme le bar et je vais me coucher !» Aussitôt dit, aussitôt fait, Karl furieux sort les clients à grands coups de pompe pour les plus récalcitrants et ferme violemment la porte du Play Bistrot. Bienvenue dans le troisième monde Karl !

■■■ Snape1212

Boisson et déception





La Photocopie ne vaut pas l'original

En prenant la direction du Bar Mario, mon esprit divague sur les dernières nouvelles que diffusent les sites web et autres magazines spécialisés sur la firme Nipponne. Même si on n'est pas Madame Irma, on se rend compte qu'à part la très bonne santé de la Nintendo DS, le GameCube a sorti les rames depuis quelques années déjà afin de subsister dans les ventes de consoles de salons, et la Game boy Micro sent l'arnaque à plein nez alors que la Revolution est pour le moment une console qui reste très mystérieuse malgré les informations distillées ici et là par Nintendo depuis l'E3 2005. Malgré ce bilan pas très positif, 2006 est une nouvelle année et elle pourrait très bien nous réserver des surprises de taille. Zelda devrait enfin sortir, la Revolution pourrait être commercialisée, la Nintendo DS exploitée de façon prolifique puisque les excellentes ventes vont pousser les éditeurs tiers à développer encore plus de jeux dessus. Je reste donc confiant pour la firme de Kyoto.

Arrivé dans le bar, je m'installe et souhaite la bonne année à Mario ainsi qu'aux clients présents. Apparemment je viens de rompre un silence qui s'est installé depuis un petit moment déjà. L'ambiance semble

morose. Je décide donc de le casser et demande à Mario s'il a des nouvelles bien fraîches comme la bière qu'il compte me servir. Tout en la préparant, Mario m'explique qu'actuellement les nouvelles ne sont pas très bonnes. On a appris que le prochain Zelda n'utilisera pas la manette de la Revolution, ce qui rompt la rumeur qui circulait sur le web depuis quelques semaines. Cette rumeur lancée par un magazine anglais aura fait couler beaucoup d'encre mais pour rien enfin de compte. Le pire dans tout ça est qu'aucune date n'a été encore annoncé pour la sortie de ce Zelda. 2006, mais quand? Un long soupir de Mario se fait entendre. «Tu sais ça devient long cette affaire.»

«Je vois, Mario, je vois» lui dis-je. Mais avec la Revolution, cette année devrait être la grande année pour Nintendo. On va peut être enfin pouvoir y jouer, ce n'est pas rien! En m'apportant ma bière, Mario me montre une photo qu'il a trouvée sur le net. «Hé mais c'est la télécommande de la Revolution» m'exclame-je ! «- Eh non, pas vraiment. Si tu examines attentivement la télécommande tu vois que ceux sont les boutons de la Playstation2 qui y sont représentés. Ce que tu vois est une copie de la manette de Nintendo qui a été montrée au CES. Prénommée Dual FX, cette télécommande capte le mouvement des joueurs. Exactement comme la télécommande de Nintendo. Le pire dans tout ça, c'est que l'entreprise

a le culot de sortir que cette manette est excellente pour jouer au FPS. Ils ont tout simplement copié Nintendo, sans aucune rancune, c'est tout simplement écoeurant. On ne sait pas où ils en sont au niveau du développement, mais Nintendo s'est encore fait voler ses idées. Ils sont habitués tu me diras, la croix directionnelle, la manette vibrante, le joystick etc. Mais bon, j'espère au moins qu'ils ont mis un brevet pour leur télécommande...»

«Mais on connaît le prix de commercialisation de la Dual FX ? - Ouais environ 60-70 euros. Mais il faut voir la qualité intrinsèque de la télécommande. D'après les personnes qui ont pu l'essayer, la manette n'est pas très précise pour le moment. AH ah, c'est facile de copier, mais plus difficile de faire un produit de qualité. D'ailleurs Mario, on connaît une brochette de prix pour le lancement de la Revolution? Quand on connaît l'esprit Nintendo, ils risquent de vendre la console à petit prix et de gagner de l'argent sur les jeux ? - Hum c'est fort possible me rétorque Mario. Enfin pour le moment, j'aimerais bien qu'ils sortent des jeux sur GameCube comme le Zelda parce que ma console prend la poussière tu sais...»

C'est la dure vie de la fin d'une console pas au top...

■■■ Snape1212

Et l'Anglais fila... Je me retrouvai seul face à la bouteille ambrée, toujours à moitié pleine. Il ne me restait plus qu'à me servir un dernier verre avant de tirer ma révérence hors de ce bouge miteux : « Salut les tocards, je me casse ! ». Mais, tel une cave de vigneron clandestine, le Mr. Tea n'est pas un endroit dont on sort facilement. Il reste toujours un pochtron pour vous attirer dans une conversation interminable. C'était justement avec l'un des habitués que j'étais en train de discuter, nous parlions du fait que, décidément, on est tombé bien bas, et qu'il sera bien difficile de relever la tête sans mettre un terme au monde que nous connaissions. Bien sûr, cette conversation avait autant de sens qu'une girafe au milieu d'un abattoir du Limousin, mais elle était néanmoins passionnante et honnête. Le type m'apprirent qu'il s'appelait Todd, qu'il était pêcheur amateur et qu'il aimait par-dessus tout les fayots.

La compagnie de Todd commença à m'irriter au fur et à mesure que la bouteille se vidait. Il devenait de plus en plus insupportable car nous n'étions plus du tout sur la même longueur d'onde, j'étais visiblement plus résistant à l'alcool que lui. Au bout d'un moment sans que je lui adresse la parole, il me sembla qu'il comprit que je n'avais pas envie de crier des insanités aujourd'hui, encore moins de me rouler par terre dans le verre et le vomi d'alcoolique n'ayant pas mangé depuis le matin -soit une quinzaine d'heures pus tôt. Il me tapa donc sur

l'épaule, pointa son doigt en direction des toilettes et me dit : «

- Je vais aller cuver...

- Vas-y, va vider tes tripes, salopard ! ». Todd se le va et me laissa seul à ma table. Je me décidai donc à me laver pour aller m'affaler sur le zinc et tailler le bout de gras avec l'ami Jacky. Je commandai une Guinness, pour me rafraîchir, et c'est à cet instant, illustré par « Pocahontas », qu'un Anglais me tapa sur l'épaule. Il était déguisé en un célèbre monument dont j'ai oublié le nom -Big Bill ? Big Joe ? Big Sam ? Big Eric Clapton ?- et arborait un sourire ridicule. Il se présenta : «

- Hey là-dedans ! Moi c'est Big Ben ! Tu veux un chewing-gum, petit ? Ou une photo dédicacée de Richard Nixon ?

- Vous êtes vraiment Anglais ?

- Bien sûr, regarde mes dents ! ». Big Ben me montra sa dentition en je ne trouvai plus rien à redire (attaque gratuite non censurée afin de ne pas choquer les minorités racistes) :

«- Il paraît que vous aimez bien le judo en France ?

- Non, pas vraiment.

- Comment ?

- Et bien, c'était à la mode il y a une dizaine d'années, quand on ne savait pas encore qui était vraiment David Douillet...

-Ah oui ?

- Ouais, enfin, en même temps, le sport reste intéressant.

-Je ne vous le fais pas dire, c'est même le plus palpitant d'entre tous. Et c'est pour

cette raison que nous avons décidé de sortir un jeu du nom de David Douillet Judo.

-Sans 2006 derrière ?

-Non, pourquoi ?

-Vous ne comptez donc pas faire de suite ?

-Pas pour l'instant.

-Donc, ce que vous me dites c'est que l'intérêt commercial de votre soft est limité?

- Oui, enfin...

-...enfin vous ne misez pas dessus. Bon, ben, ça va alors, je me jetterai de ssus à la sortie comme tous les fans de Bernadette Chirac...».

■ ■ ■ El Fouine

If you can't be with the one you love,
love the one you're with



EA

PC

SCREENING

Battle for Middle-Earth 2

Après le médiocre premier épisode qui avait pour lourde tâche de retranscrire les batailles épiques du film de Jackson (vaguement et maladroitement inspiré du livre de J.R.R. Tolkien), voici que déboulent les premiers screens de sa suite. Espérons que cette suite saura se montrer un peu plus originale et proposer des aventures «annexes» ou parallèles à celles du film. C'est pas moche en tout cas, mais on est loin de l'effet obtenu avec un Total War où des milliers de troupes s'affrontent en face l'une de l'autre. Ici, quand on en a une centaine qui se courent après, on est content. Malheureusement, le jeu semble se cantonner à la même période que le film, alors que l'univers de Tolkien est suffisamment riche (cf le Silmarillion) pour proposer un tant soit peu de variété. Allez, ne crachons pas dans la soupe, c'est prévu pour le premier trimestre 2006, attendons un peu avant de l'assassiner.





SCREENING

Virtua Fighter 5

SEGA, réduit à faire des suites de ses anciens succès, nous ressort un VIRTUA FIGHTER des marrons tout chaud. C'est pour l'instant uniquement prévu sur arcade (au Japon dans un premier temps, l'arcade étant quasi-décédée en France, je vous demande une minute de silence) mais on ne sait jamais. Peu de chances cependant de le voir débarquer sur Xbox 360 si l'on en croit les rumeurs. Alors, titre de lancement de la PS3 ? Arf, n'exagérons rien. Alors quoi de neuf sous le soleil de screens ? C'est assez beau, sans toutefois botter le cul des tous derniers jeux sortis (DoA 4). Mais surtout, surtout, on ne voit strictement aucune évolution : le jeu se fera toujours sur des arènes bien plates, bien délimitées. Old School. Alors que le next-gen devait être l'occasion de mettre de la physique, de l'interaction avec les décors, ça semble mal barré pour les jeux de combats, en tout cas.

SEGA

ARCADE

SCREENING

Flight Sim X

Depuis que le jeu vidéo est devenu «grand public», les simulations ont petit à petit disparu. Ben oui, du point de vue modélisation, il était plus rentable de travailler sur les tétons de la miss Lara que sur des bouts de fuselage. Il faut dire que les simus étaient l'apanage de sociétés comme DiD et Microprose, qui furent absorbées dans des plus grands groupes. Resté encore aujourd'hui les gros tels que Microsoft pour continuer à faire vivre Flight Simulator, souvent mis en avant pour sa qualité graphique mais descendu en flammes pour ses qualités approximatives de simulation, justement. C'est donc tout naturellement que ces screens jouent sur le point fort, avec des environnements riches et détaillés comme jamais vus. Ca fait envie, mais seul Kylian, notre pilote à nous, pourra nous offrir un regard critique sur la qualité de la chose. Sortie été 2006



FINAL FANTASY XII

source : factornews.com

Ca y est. La sortie de Final Fantasy XII n'est plus qu'à une paire de mois. Au Japon, hein. Pour l'Europe, c'est comme d'hab, si on le reçoit avant la sortie de la PS3, on sera déjà heureux. Finalement, il n'y aura eu que 2 véritables Final Fantasy sur la PS2, alors que la PS1 en avait accueilli 3. Non, ne me faites pas dire que Final Fantasy XI était un VRAI épisode, vous savez bien que dans les MMORPGs, il n'y a pas d'histoire comparable à celles des jeux solos. Enfin, le voilà, avec sa tripotée de personnages, son héros mauviette comme on les aime, une très (trop?) jolie fille en proie à des horribles doutes existentiels, et vous avez la recette de base d'un bon Final.

Que dire de ce petit trailer ? C'est ma foi, magnifique. Je veux bien sûr parler des cinématiques en synthèse, qui semblent encore plus ambitieuses que dans les précédents. Progrès technique oblige. D'ailleurs, remerciez-moi, je vous ai épargné des screens issus des phases du jeu, tellement c'est laid. Pas à proprement parler, mais ce n'est plus de son âge, comme le président. La PS2 accuse méchamment le coup et on aura beaucoup de mal à s'extasier sur tous les éléments temps réel... alors que MGS3 restait, lui, tout à fait regardable. Mais l'intérêt n'est pas là. Vite, que ça déboule ici, pour qu'on puisse tâter tout ça de plus près !



POUR UNE POIGNEE DE \$\$\$

Le jeu vidéo est aussi une industrie. Avec ses patrons véreux, ses rachats stratégiques, ses revers, ses licenciements à tour de bras, ses arrangements de dessous de table entre les gros acteurs du marché.

TAKE 2 MAIS IL EN FAUDRAIT 3

Les résultats financiers de Take 2 sont loin d'être reluisants pour cette année fiscale. Bah alors ! Debout les morts !



Take 2, c'est quand même pas n'importe qui ! Ce sont ceux qui éditent tous les GTA, grosse franchise s'il en est. Mais les résultats, cette année, ne sont pas là, avec 1.2 milliards de dollars net de ventes, soit 0.53 dollars de progression par action. Pas bien, et les résultats du 4ème quart 2005 ne remontent pas la pente non plus. Quand les choses vont pas, il faut toujours trouver un fautif, et c'est Paul Eibeler, le big boss de Take2, qui se charge des excuses : Comme le coup de «mon chien est mort» et «Rosswell m'a piqué mon slip» avaient déjà été utilisées par le passé, il a du venir sur le terrain maladroit de la conjoncture, exercice ô combien difficile sur lequel même les pros de la politique et de la langue de bois se cassent bien souvent les dents.

Alors, c'est la faute à «la période de transition de hardware» - mais... euh... à part la Xbox 360 qui n'est quasi pas trouvable, il parle de quoi ? Pas de next-gen en magasins les enfants... «mais une fois cette transition passée, ça va tuer sa maman!» - et voilà ! Paul nous ressort une version modifiée de la pluie et du beau temps. Hé bé, pas glorieux d'être PDG devant un micro de nos jours.

Pour encore une fois ne pas porter la faute sur Take 2, c'est la PSP qui en prend pour son grade, avec selon Paul, pas assez de PSP vendues sur le territoire ricain et donc un manque à gagner sur GTA LCS. Pourtant, à part au Japon où la PSP se fait terrasser par la DS, la portable de Sony est un beau succès commercial. Bizarre. Take 2 avait peut-être misé sur une vente de 3 milliards de PSP d'ici fin 2005, tout s'explique. Pour finir avec les grands moments de rire, on a droit aux prévisions météo, avec Paul qui prédit la sortie de la PS3 vers octobre-novembre 2006, et celle de la Revolution vers... «quelque part en 2006». Ah bah merci, on est vachement avancés, Paulo. Après sa démission, il pourra se reconverter chez Carambar.

NINTENDO MANGE DU CHAMPIGNON

C'est officiel, on peut désormais en parler, Nintendo se porte bien, très bien même. Vous pouvez aller mendier chez eux.



La DS, c'est super. Bon d'accord, techniquement c'est pas top, mais comme l'iPOD, ça se vend comme des petits pains. Tenez, Nintendo vient d'annoncer qu'il venait de passer le cap de 13 millions de DS vendues dans le monde. Ce qui en fait la console vendue le plus rapidement, tous formats confondus. Le prochain qui me parle de récession économique dans le monde du jeu vidéo aura droit à une baffe et devra porter un écriteau sur lequel sera marqué «je suis en grosse tanche» pendant 2 semaines. C'est bien simple, il ne s'est jamais vendu autant de consoles et autant de jeux. En Europe de l'Ouest, le marché du jeu vidéo (consoles et PC) aura progressé de 50% entre 1998 et 2008 (selon les prévisions actuelles). Alors, l'augmentation du prix des

jeux a bon dos, mais c'est un autre débat... Nintendo, donc, a réussi à atteindre de telles performances grâce à des jeux marquants, tels que Mario Kart DS (cf in ce Sanqua) et Nintendogs.

D'ailleurs, les glandeurs du Nikko Citigroup (non, rien à voir avec les voitures télécommandées pourries dont les batteries meurent en 20 minutes) ont prédit un succès raisonnable pour la Revolution, avec 30 millions pendant la vie de la console. C'est certes moins que les 100 millions de la PS2, mais bien au-dessus des 20 millions atteints par la Gamecube.

Pour booster son action, Nintendo a procédé à une petite annonce sympatoche dont seuls les lancements de la PSP et de la XBox 360 nous avaient habitués: «La DS est en rupture de stock au Japon ». Et hop, 5.2% en plus pour l'action. Ca c'est du business ! Les nouvelles fournées de DS devraient être prêtes pour revenir dans les magasins d'ici fin janvier. Nintendo s'excuse d'ailleurs, sur son site officiel japonais, de ne pas pouvoir livrer avant. Ce genre d'excuses, on le dit avec le sourire. Un sourire qui laisse entrevoir des dents en or, à la Joey Starr.

GATES FAIT DU PORTE A PORTE

Les gens de Microsoft se sont montrés rassurants vis à vis de leur bébé, comme de bons parents américains positivistes.



Elle est marrante cette photo du CES 2006. On se demande ce que Gates essaye de démontrer avec ses mains. Allez, imaginez un peu: «Google, je vais leur mettre un truc comme ça dans le cul !» ou «la 360, quand vous la retournez, vous avez besoin des deux mains car elle est grosse et lourde». D'autres suggèrent qu'il était en pleine démonstration d'ombres chinoises. Peu importe. Selon Billou, qui n'est plus à un mensonge près, la 360 est bien partie pour être la console la plus rapidement vendue. Une nouvelle à mettre en relation avec le record que vient de battre Nintendo avec la DS (hop, à gauche). Ainsi, le chiffre de 4.5 à 5.5 millions d'unités d'ici juin 2006 a été annoncé. Pour y arriver, une troisième usine partenaire va être opérationnelle pour remonter

la pente au plus vite. Pour faire tendance, on sait aussi désormais que la Xbox 360 aura un lecteur HD-DVD externe en option d'ici la fin de l'année. Prix encore inconnu, mais c'est la moindre des choses qui pouvait être faite pour contrer la PS3. Gates avance aussi que la vente des TV HD va augmenter vu que 9 acheteurs de 360 sur 10 ont ou comptent acheter un équipement compatible HDTV. La bonne blague que hardware.fr a révélé récemment est le manque de protection de la plupart des modèles HDTV mis actuellement en vente, complètement incompatibles avec les exigences HD-DVD et Blu-Ray à venir. On va bien rigoler d'ici la fin de l'année. Le Xbox Live a bien commencé avec déjà plus de la moitié des possesseurs de 360 qui y seraient connectés. Sachant qu'une version gratuite existe, rien de bien extraordinaire. Sur le Xbox Live Arcade, on pourra bientôt d'ailleurs télécharger Street Fighter II : Hyper Fighting, pour se friter en ligne entre potes. C'est vrai, qu'en attendant les gros jeux Xbox 360, il va bien falloir s'occuper avec les jeux qui tournent dessus. Misère, misère...

“ It is very easy, actually, to make a game with intense violence and very shocking scenes of violence. I’m going for a different kind of shock. Something that comes out from left field to the degree that makes you think it’s shocking in that way, such as the angel popping up in Killer 7, or the chainsaw guy in Resident Evil 4 - it’s shocking and scary, not because he’s cutting you in half and it’s bloody, but because he’s chasing after you with a chainsaw. ”

Hiroiyuki Kobayashi (Capcom, Mai 2005)

IRROBIC

" It is very easy, actually, to make a game with intense violence and very shocking scenes of violence. I'm going for a different kind of shock. Something that comes out from left field to the degree that makes you think it's shocking in that way, such as the angel popping up in Killer 7, or the chainsaw guy in Resident Evil 4 -- it's shocking and scary, not because he's cutting you in half and it's bloody, but because he's chasing after you with a chainsaw.."

[intense violence]

Des jeux à la violence extrême ? Finalement, il y en a bien peu de nos jours dans les étalages. Il y a bien eu Soldier of Fortune, quelques années plus tôt, où l'on pouvait dépecer chaque membre de ses ennemis. Mais depuis, ça reste tout à fait raisonnable, les ennemis perdent rarement des bouts et même GTA ne verse pas le gore. Et les jeux Capcom sont finalement dans la bonne moyenne (Shadow of Rome n'est pas en reste côté torture...).

[a different kind of shock]

Ceci dit, il y a effectivement quelque chose à retirer des dires de l'ami Kobayashi. Partout, à travers le monde, les images ont perdu de leur puissance d'antan. Voir des tripes à l'air et autres mutilations sont devenus chose commune dans les films, à tel point que le cinéma d'horreur s'est transformé, pour finalement jouer sur ce que le spectateur ne voit pas, un peu à la manière d'un bouquin de Lovecraft. C'est aussi la bande son qui en a profité, en devenant une part intégrale de la montée de la tension (jusqu'à la caricature, parfois).

[shocking and scary]

Alors, oui, le jeu revient à ce qu'il sait faire le mieux: faire grimper votre adrénaline, non pas pour vous éviter la décapitation à la tronçonneuse, mais pour ne pas vous faire perdre et recommencer la partie. C'est l'essence même du jeu : prendre le contrôle du chaos.



Kobayashi a déjà un lourd passé chez Capcom: impliqué dans Resident Evil 2, Resident Evil 3, Dino Crisis 3 et producteur de Devil May Cry, PN03, Killer 7 et Resident Evil 4, il a de quoi étoffer son CV. Il est désormais en train de préparer Devil May Cry 4 et sans doute Resident Evil 5. On attend avec hâte de voir ce dont seront capables Capcom sur next-gen, après la bonne surprise qu'a été Resident Evil 4.



on refait le monde

Lors de la GAME CONNECTION 2005 à Lyon en décembre dernier, un débat tout à fait inédit a confronté les avis de...

FREDERICK RAYNAL, FLORENT CASTELNERAC et DAVID CAGE...

Le jeu vidéo est-il grand public ?

Et il est bien difficile de les faire se rejoindre...

■■■ Ekianjo, Jika, Meego

Le débat était mené par Nicolas Gaume, qui dirige l'activité jeu vidéo du groupe Lagardère. En gros, tout a commencé autour du sujet de l'accessibilité du grand public au jeu vidéo, avant de dériver sur bien des choses qui sont détaillées après. Le débat est présenté ici en version intégrale, passages «gras» compris.

Etaient présents :

- David Cage, le boss de Quantic Dreams, le studio français qui a développé The Nomad Soul et plus récemment Fahrenheit.

- Florent Castelnérac, de Nadeo, à qui on doit bien entendu le désormais célèbre Trackmania et rejurons

- Frédéric Raynal, qu'on ne présente plus (regardez Sanqua Experience 6 pour une interview plus complète sur sa vie, son oeuvre) mais accessoirement il est le créateur de Alone in the Dark et LBA. Excusez du peu.

Let's go.

Nicolas Gaume : Est-ce que le jeu vidéo est un média grand public au même titre que le cinéma, la télévision ?

David Cage : *c'est une vaste question. J'ai deux heures pour répondre ? (rires) Je vais essayer de faire court. C'est des questions que je me suis posées au début de l'écriture de Fahrenheit, et je sortais vraiment de Nomad Soul qui avait été un énorme plaisir à développer mais qui m'avait laissé un peu sur ma faim. Je m'étais dit : finalement le jeu que j'ai fait est un jeu pour une niche, parce que la science-fiction, c'est niche. La typologie de jeux, action-aventure avec un petit peu de RPG, c'est une niche. Je me suis vraiment posé la question, à la fin de Nomad Soul, à savoir : pourquoi il n'y avait pas plus de gens qui jouaient. Je me suis rendu compte que nous, dans l'industrie du jeu, on a vraiment l'impression que tout le monde joue, c'est le média grand public, tous les gens qui ont*



Le grand public...

une télévision ont une console et ils jouent forcément. Pour réaliser que ce n'est absolument pas vrai. En fait il s'agit d'un microcosme même s'il est de plusieurs millions de personnes, mais on n'est pas mainstream comme la télévision ou le DVD peuvent l'être aujourd'hui. J'ai vraiment essayé de comprendre pourquoi je pouvais aimer des jeux, alors que mes parents n'y comprenaient rien. A l'opposé, on peut aimer les mêmes livres, les mêmes films, les mêmes émissions de télé, les

mêmes pièces de théâtre. Il y avait un vrai décalage...

Nicolas Gaume : Est-ce que c'est générationnel ?

David C. : *J'ai pas pensé que c'était générationnel. J'ai pu emmener mon père voir « Le Seigneur des Anneaux », il a trouvé ça drôlement bien, et pourtant on ne peut pas dire que c'était vraiment sa culture. Mais le film était mainstream. J'ai vraiment essayé de comprendre, et quand on pose la*

question aux gens « pourquoi vous jouez pas ? », il disent : « ah ben c'est compliqué, j'ai pas le temps, j'y comprends rien ». Donc voilà le genre de retour qu'on a. Et c'est là que je me suis rendu compte qu'il y avait un vrai gap, qui n'est pas générationnel mais certainement culturel. Et sûrement dont on est responsables, c'est-à-dire qu'on est pas capables de créer des produits qui parlent à un grand public. Et ça m'a vraiment poussé à réfléchir beaucoup dans l'écriture

de Fahrenheit, et j'espère que ça se sent dans le jeu à l'arrivée. En deux mots, ma théorie est assez simple, c'est-à-dire : les films reproduisaient presque le panel d'émotions qu'on peut retrouver dans la vie. On peut quasiment tout sentir en regardant un film: de la jalousie, de l'amour, de la haine, de l'ironie, on peut tout sentir, presque tout. Quand on analyse comment les jeux vidéo fonctionnent émotionnellement, je me suis rendu compte que la plupart

des jeux pouvait se réduire à cinq émotions primaires: la frustration, la compétition, l'agressivité et... on arrive très vite finalement à ces émotions qui mettent en jeu deux hormones dans le cerveau, qui sont l'adrénaline et la dopamine. La dopamine est une substance liée au fait qu'on a une difficulté, et qu'on trouve du plaisir dans la difficulté afin d'aller au-delà de celle-ci, et de réussir. C'est assez curieux comme substance. C'est ce qu'on trouve beaucoup dans les jeux vidéo, cette habitude de galérer pour réussir.

Nicolas G. : tu veux dire que les jeux vidéo on pour principal ressort la frustration ?

David C. : La frustration, l'excitation, l'agressivité, des choses qui sont très primitives. Mais on trouvera jamais des émotions très subtiles dans la plupart - je généralise volontairement, on trouvera toujours un contre-exemple - mais dans la plupart

des jeux on trouve vraiment ce schéma : « je dois détruire, je dois tuer, je dois être le meilleur ».

Nicolas G. : On va rebondir sur ce point de vue. Est-ce que tu es d'accord avec ce point de vue Frédéric ?

Frédéric R. : Déjà j'ai un problème avec la définition du mot « grand public ». Qu'est-ce que c'est l'idée de vouloir faire un jeu « grand public » ? Des fois, il y a des jeux qui vont se vendre beaucoup... alors c'est le jeu qui se vend le plus, le jeu « grand public » ? Il y a des jeux qui se vendent beaucoup moins qui intéressent des gens - c'est quoi la définition du mot « grand public » ?

Nicolas G. : Sans partir dans des débats sémantiques, on va dire que le grand public c'est quand on s'adresse autrement qu'aux 15-25 ans masculins, même si on est conscient qu'on va sortir des exceptions totales mais très

Emotions...



importantes que sont les Sims et quelques autres, on peut quand même constater que bon nombre de jeux pc-console ou des jeux que l'on trouve online, sont destinés à un public masculin de 15-25 ans.

Frédéric R. : *Oui, c'est ça. Justement quand on voit les Sims, avec le nombre qu'il peut y en avoir, on peut commencer à se dire que ça touche le grand public, hors, les jeux qui ne font pas ces scores là s'intéressent à des catégories particulières de joueurs,*

Nicolas G. : *Les Sims, c'est 54 millions d'exemplaires, dont 60% des joueurs sont des femmes. Alors que pour GTA, le titre le plus vendu cette année, a une répartition bien différente. Il y a donc une variété de grands publics. On va creuser peut-être ta réflexion, Frédéric, est-ce que tu ferais jouer ta mère à tes jeux, est-ce que tu penses qu'elle s'intéresserait à quelques uns d'entre eux ?*

Frédéric R. : *Ma mère non, mais je préfère une définition par rapport au jeu grand public, en regardant la différence des cibles qui y jouent. Je vais prendre l'exemple d'un jeu bête, mais je vais quand même parler de quelque chose de connu - parce qu'il y a beaucoup dont on ne parle pas parce qu'ils ne sont pas sous les spotlights, parce qu'ils ne bénéficient pas d'un certain marketing, en particulier des jeux online qui marchent très très fort et qui touchent beaucoup de gens - mais je pense plutôt à des jeux qui touchent plusieurs générations et plusieurs catégories de joueurs. Alors un jeu comme Burnout, c'est vraiment bête, un jeu de voiture. Mais on s'est aperçu, à la maison quand on y joue, que j'y jouais avec ma petite fille, avec mon fils, avec ma femme, avec des amis qui connaissaient pas les jeux, avec ce côté extrêmement simple d'un jeu efficace, qui fait que tout le monde y trouve un certain plaisir. Quelque chose beaucoup plus simple que David décrivait, parce*

qu'il sous-entend déjà des choses plus complexes au niveau de ce que l'on demande dans le jeu, qui sont simples et qui font appel juste aux réflexes, à des moments de tension, enfin bref, mais où tout le monde peut jouer. Alors je n'aime pas le rapport grand public par rapport au...

David C. : *Non mais je suis tout à fait d'accord avec toi Fred sur le fait qu'il ne faut pas opposer les deux, moi j'ai une distinction qui va être très polémique et je vais me faire jeter des pierres, mais j'ai tendance à dissocier deux catégories de jeux. Les jeux vidéo que j'appelle les jeux vidéo «jouets» sans que ça soit péjoratif, c'est tout à fait respectable et il y a des choses extraordinaires là dedans - qui sont très simples, comme des jeux de voiture, et des jeux, je ne sais pas comment les appeler, mais des jeux plus « créatifs » en tout cas, qui essayent d'avoir un propos...*

Nicolas G. : plus scénarisés ?

David C. : *...pas forcément plus scénarisés, mais dans lesquels il y a un propos, une vision d'auteur, je pense par exemple à Katamari Damacy, qui pour moi est presque un jeu d'auteur. Ou Ico, ou Shadow of the Colossus, ce sont des jeux qui ont une vraie vision derrière. Je n'oppose pas les deux, il n'y a pas un qui est meilleur que l'autre, il faut les deux, et j'espère que les deux continueront à se développer.*

Nicolas G. : Florent ?

Florent C. : *Juste pour rebondir - je suis plutôt dans le domaine de l'interactivité que dans le spectacle, donc je ne suis pas là pour exprimer des idées ou essayer de vous les imposer pour faire avoir des émotions, mais réagir. C'est un peu le propre du jeu vidéo « interactif », celui que je pense que tu qualifies comme étant jouet. Est-ce que Katamari*



Ludique - Créatif ?

Damacy ne peut pas être ludique?

David C. : *C'est pas en opposition...*

Florent C. : *D'accord, donc en fait tu dis qu'il y a deux composantes dans le jeu vidéo.*

David C. : *Oui, il y a deux composantes, mais pour l'instant, 99% des jeux sont des jeux «jouets» et ce n'est pas péjoratif, je le dis avec énormément de respect. Il y a juste 1% des jeux qui essaient*

d'avoir une vision d'auteur sans que ça soit prétentieux ou arrogant, et sans que ça soit supérieur. Ce sont deux visions.

Nicolas G. - (tentant en vain de reprendre la main...)

Florent C. : *...pour finir sur le sujet, il n'y a pas une conférence de jeu vidéo sans qu'on parle de cinéma. David a tout à fait raison, il faut distinguer les jeux vidéo et en parler différemment. Si je prends un film ou si je prends un journal*

du 20 heures, c'est sûr que c'est différent. Et hop, je me retrouve encore à parler du cinéma pour essayer d'être grand public et donc d'être accessible. C'est pas du tout le sujet. Aux Etats-Unis, ils appellent ça l'entertainment - j'ai été très choqué la première fois que j'ai appris ça, l'Electronic Entertainment Expo, qui est la convention aux Etats-unis - je me dis qu'on est dans le domaine d'entretenir la personne, pour moi c'est du spectacle, un jeu vidéo spectacle - quelque chose de beaucoup plus américain selon moi, où on a envie d'exprimer quelque chose, d'être impressionnant, et que le joueur se dise que c'est bien. Alors que si l'on regarde dans le domaine du jeu, du jouet et de ce genre de choses, que moi j'apprécie aussi beaucoup, on va avoir les allemands qui sont les rois du jeu de plateau, et qui font des jeux plus interactifs, et je ne crois pas que ça leur viendrait à l'idée d'appeler ça de l'Entertainment. Il y a une distinction, et aujourd'hui

même dans les métiers, ou dans les débats, et ça crée beaucoup de problèmes. En tout cas je ne connais pas un mot qui parle d'un film et d'un journal de 20 heures, et dans le jeu vidéo pourtant, tout s'appelle jeu vidéo.

Nicolas G. : *On peut même prolonger cette réflexion sur les genres des jeux. Par exemple un First Person Shooter, ça peut tout dire et son contraire, entre un jeu comme Half Life et un jeu comme Far Cry, dans l'un il y avait une trame scénaristique et un univers et l'autre où on était effectivement dans le pur plaisir de compétition et de virtuosité. Finalement ce que disait Florent c'est qu'on est dans le divertissement, alors quelles sont les émotions liées à l'Entertainment selon toi, et liées à ce que le jeu vidéo a de particulier en terme de divertissement. Quelle est l'émotion du jeu vidéo ?*

Florent C. : *Pour moi, l'émotion du jeu vidéo est assez rare. Je*

pense qu'elle n'est pas faite par des gens qui ont essayé de faire de l'émotion... mais qui ont essayé de faire plus du spectacle sans émotions - je reviens juste rapidement sur ce qu'a dit David quand il disait que 99% de jeux étaient des jeux ludiques, mais je pense que ce n'est pas vrai, il y a beaucoup de gens qui aiment faire du spectacle, c'est pour ça qu'on a vu arriver les scènes cinématiques, les productions à outrance, les budgets qui augmentent, le nombre de personnages, alors que ça, ça n'a rien à voir avec les aspects ludiques. Nous, on a fait un jeu de voitures avec trois bagnoles, les éditeurs ont dit « mais attendez, il faut mettre 200 voitures, c'est ce que le joueur veut ! » et j'ai dit « non non, trois bagnoles ça suffit pour s'amuser ». Il y a eu, à outrance, une fuite du ludique, mais par contre, là où il y a effectivement une frontière, c'est que ceux qui veulent faire du spectacle ne font pas comme David, et j'apprécie beaucoup

d'avoir joué à Fahrenheit du début jusqu'à la fin, parce qu'il y a une recherche, justement, d'autre chose, et certainement de l'émotion. Et là où je suis d'accord, c'est que c'est très rare.

Nicolas G. : Pour toi Florent, est-ce qu'un jeu comme Half Life ou comme Le Seigneur des Anneaux, avec une trame scénaristique, est-ce que cela rejoint le plaisir ludique que tu indiques ?

Florent C. : Ca m'intéresse strictement pas. C'est une démonstration de force.

Nicolas G. : Half Life ne t'intéresse pas ?

Florent C. : Si à un moment donné il y a une scène d'action qui me plaît, parce que je suis venu pour jouer à quelque chose de ludique, ça va m'amuser. Mais si on me montre le nombre de polygones ou d'effets qu'on a réussi à mettre ensemble dans un jeu avec un

budget colossal, ça ne m'intéresse, mais alors, pas du tout.

Nicolas G. : Alors Final Fantasy pour toi c'est vraiment à l'antithèse ?

Florent C. : Ah non, je pense que Final Fantasy c'est différent. Quand tout a l'heure on a parlé de Fahrenheit, moi j'inclus plus Final Fantasy dans une recherche sans complexe à essayer de faire vivre un univers à quelqu'un, pas de manière quantitative, même si Final Fantasy a beaucoup de moyens. L'un n'est pas contradictoire.

David C. : Il y a une recherche du spectaculaire dans le jeu vidéo qui n'est pas dans le bon but. Effectivement, il y a une surenchère : « combien de personnages j'affiche, combien de shaders, et regarde l'eau comment elle est belle », à la fin, c'est pas ça qui compte. Je crois vraiment que l'émotion est au cœur de tout. Elle n'est pas propre au jeu vidéo,

il n'y a pas d'émotion DU jeu vidéo, il y a des émotions dans la vie, c'est humain. Je crois vraiment que le plaisir qu'on ressent quand on regarde même un tableau dans un musée, tu aimes pas la toile, tu aimes pas la peinture, tu aimes pas physiquement ce que c'est, tu aimes ce que tu ressens en regardant la peinture. Tout ce qui est l'art, de manière générale, et l'Entertainment par dérivation, c'est finalement quand on aime ce qu'on ressent. Le challenge du jeu vidéo c'est peut-être de faire ressentir des choses plus variées, plus profondes.

Nicolas G. : Et toi Florent, quand on dit que « les cinématiques c'est le cancer du jeu vidéo », tu te retrouves un peu là dedans j'imagine ?

David C. : Moi aussi !

Nicolas G. : Donc toi tu dis que le jeu vidéo est un média à part entière, il ne s'agit pas singer

les autres média et de faire des amalgames et d'aller directement au plaisir vidéo-ludique, c'est ça qui est important dans une création de jeu vidéo ?

Florent C. : ... j'ai pas assez exploré l'avenir pour dire ça aujourd'hui...

Nicolas G. : ... d'abord, deux-trois choses, un jeu vidéo, c'est quoi? tu

parles d'émotions David, il y a des émotions qu'on peut faire dans le jeu vidéo qu'on ne peut pas faire au cinéma, par exemple le remord. On peut amener le joueur à faire faire quelque chose, et lui faire entrevoir les conséquences pour qu'il se dise « je n'aurais peut-être pas dû faire ça ». Le premier à faire ça, c'était Peter Molyneux dans Syndicate Wars si vous vous en souvenez, d'autres

l'ont exploré depuis. Est-ce que ce type de réflexion t'anime, est-ce qu'on tu penses qu'on arrivera à faire rire dans un jeu vidéo, à faire pleurer ?

David C. : Mais, on peut tout faire dans un jeu vidéo. Il n'y a pas de limites, on peut même aller plus loin que le cinéma. Le jeu vidéo a une faculté d'immersion, on est vraiment au cœur, et ça, ça change beaucoup de choses. On peut vraiment recréer des émotions qu'on ne retrouverait, quelque part, que dans la vie ! Et pour revenir à ce que tu disais, je ne défends absolument pas les cinématiques, au secours les cinématiques ! Et l'un des plus gros challenges sur Fahrenheit, ça a été de dire « je joue l'histoire» - elle ne m'est pas racontée par des cinématiques, mais je joue et je déroule l'histoire. Et ça c'est extrêmement important. Et pour ce qui est de singer le cinéma, surtout pas. Il faut être aussi amnésique, il ne faut pas oublier

que le cinéma, à ses débuts, était accusé de singer la peinture. Et tout l'intelligencia méprisait ça en disant que c'était un truc de foire, de fête foraine, pour les enfants et que de toute façon, la peinture, ça c'est de l'art. Aujourd'hui, les gens intelligents ne copient pas le cinéma mais essayent de comprendre le langage pour qu'on invente notre propre langage. C'est ça le véritable enjeu.

Nicolas G. : Alors Frédéric, tu as commencé avec des jeux d'aventure avec des univers assez riches. Aujourd'hui tu travailles sur des jeux beaucoup plus simples, beaucoup plus proches du loisir qu'évoquait Florent, qu'est-ce que t'inspirent ces échanges ?

Frédéric R. : Je voudrais d'abord revenir sur ce que David a dit, à propos des scènes cinématiques qui seraient le cancer des jeux. Effectivement, j'aime plus les jeux qui ont beaucoup de mécanique, où l'on fait tout, où le joueur est

Un monde de possible



vraiment actif, mais je trouve que David manque pas d'air quand il parle des scènes cinématiques à éviter : quand même, dans Fahrenheit, il y a énormément de scènes cinématiques, c'est pas parce qu'on bouge trois touches pendant la scène qu'elle n'est plus cinématique...

David C. : Ouuuu...

Frédéric R. : *Mais justement, c'est quelque chose d'important, je critique pas du tout, je suis client et j'ai aussi beaucoup aimé ce jeu-là, à cause de ce qu'il disait. Il y a un mot que vous employez tout le temps et j'aimerais lui rendre sa paternité. C'est justement une conversation que j'ai eu à midi avec Eric Lux, qui m'a juste ouvert les yeux sur le mot, et je suis surpris de voir à quel point on l'utilise ce soir sans s'arrêter sur lui, tu parles d'émotion, de plaisir vidéo-ludique, mais en fait c'est... le plaisir tout court. Est-ce que, en fait, ce n'est pas la source de*

tout ? Quand on va voir un film, et qu'on y prend plaisir, ça peut être pour des émotions radicalement différentes. On peut mettre toute la liste des émotions dedans. Il y a des publics qui aiment des jeux différents, chacun y cherche un jeu. Dans les jeux que j'ai essayé de faire, et c'est peut-être aussi pour ça que ça plaisait à beaucoup, j'ai essayé de faire en sorte que chacun puisse y trouver le jeu qu'ils cherchaient, les émotions qu'ils cherchaient, tout ça pour se faire le maximum de plaisir dans son jeu. Quand on va voir des films, il y a des films de tout, des films d'horreur, des films d'amour, des films sociaux, il y a un très grand panel, on aime ou on aime pas. A l'arrivée qu'est-ce qu'on cherche à faire ? On cherche à se faire plaisir. Ceux qui aiment voir des objets avec beaucoup de polygones, avec du bump map, parce qu'ils sont plutôt techniciens, et bien ils pourront aimer le jeu rien que pour ça. Et si ça leur fait plaisir, il n'y pas



Des publics !

de mal à ça. Il y a des gens qui adorent Final Fantasy parce qu'il y a plein de scènes dedans - moi effectivement je n'aime pas non plus, mais ce n'est que mon avis - si les gens ont du plaisir à avoir des récompenses sous forme de scènes parce que d'un seul coup, ils sortent de leur brouillard de polygones pour avoir une scène qui essaye de passer un peu plus d'émotions que celles qu'il y a dans le jeu, et qui prennent plaisir à ça, il faut leur en donner aussi. Il faut faire très attention à ne

pas être si sectaire en disant qu'il y a des choses comme ça à faire, à l'arrivée, c'est le plaisir, chacun peut trouver son plaisir. Le but d'un jeu c'est d'offrir au joueurs le maximum de possibilités d'actions qu'il va créer lui-même et surtout - de « retour » par rapport à ses actions, pour qu'il ait le simple plaisir de jouer.



Le plaisir de jouer

Nicolas G. : *Est-ce que tu penses que la variété de plaisirs qu'on a dans d'autres média, on la retrouve aussi forte dans le jeu vidéo ?*

Frédéric R. : *Mais, à beaucoup plus, même, de niveaux. Je prends Tetris comme exemple. Beaucoup de gens ont eu beaucoup de plaisir à jouer à Tetris, et y ont passé beaucoup de temps. Qu'est-ce qu'on peut y dire ? Il n'y a rien de technique, rien d'esthétique, pas d'émotions particulières, et*

pourtant ! Jouer à un jeu permet de faire passer beaucoup de choses. David a une approche très cinématographique où d'ailleurs il se débrouille très bien. Florent avec Trackmania - qui est un vrai jeu où on prend un vraiment plaisir à jouer, parce que ça répond bien, c'est difficile après à décrire, mais on prend du plaisir à jouer. On prend du plaisir à donner un coup de pied dans une boîte de conserve ou un ballon, qu'est-ce qu'il y a de plus grand public que le football? Pourtant on donne des coups de

pieds dans un ballon, et tout le monde a pris du plaisir un jour en jouant au foot. Il faudrait revenir dans les jeux à quelque chose de très très simple qui est juste : Jouer. Ca peut être extrêmement varié et vaste, et il y a plein de catégories. C'est difficile d'en donner une seule. C'est le plaisir de jouer, tout simplement.

Question Public : *David, tu as dit «au secours les scènes cinématiques», est-ce que tu ne crois pas qu'aujourd'hui elles sont mal utilisées ? Si on prend par exemple Another World, qui avait « inventé » les séquences cinématiques, en 1991, on peut dire que c'était même la cerise sur le gâteau : les séquences servaient le jeu. Depuis, les séquences ont eu tendance à prendre le dessus sur le jeu, c'est le jeu qui sert les séquences plutôt que le contraire.*

David C. : *Il faut clarifier le propos, pour revenir sur ce que disait Fred. Il est pas question de*

condamner ceci ou cela, je suis tout à fait d'accord. Il y a des gens qui vont adorer Trackmania, il y a des gens qui vont aimer Fahrenheit, C'est des plaisirs qui sont différents et tous sont respectables. Il n'a jamais été question de dire autre chose, Fred, je te rassure. Concernant les cinématiques, ce que je veux dire c'est que le jeu vidéo a pris justement l'habitude de mal les utiliser. Comme ils ne savaient pas raconter une histoire en la déroulant de manière continue, on avait des séquences... j'ai une anecdote, qui m'a d'ailleurs été inspirée par Nicolas, je fais souvent le rapport entre les jeux vidéo et les films pornos...

Nicolas G. : *Sympa ! (rires)*

David C. : *Indirectement parlant, Nicolas !*

Nicolas G. : *C'est un débat très sérieux que j'avais organisé à l'Ecole de Cinéma Française*

pour le compte d'Ubisoft - nous avons le responsable du cahier des cinémas qui disait que le jeu vidéo était comme un film pornographique, dans ce sens qu'il y avait une trame scénaristique et que chaque moment sexuel était la charge d'émotions et que le reste était... je ne vais pas dire bouche-trou, c'est terrible ! (rires) - que le reste était un prétexte ! C'était une réflexion justement sur la narration et l'interaction.

David C. : Voilà, je ne voulais pas dire que Nicolas avait tourné dans un film porno... (rires)

(La salle reprend ses esprits)...

Florent C. : Tout d'abord, une précision sur les cinématiques : Pour les moi les cinématiques, ça a été un cancer, le jour où j'ai reçu un jeu sur Amiga qui tenait sur 2 disquettes. J'étais tout content car la première disquette était pleine d'une seule cinématique qui durait une minute. Tout le monde

en a parlé, il y avait eu un hype car il y avait une cinématique sur la première disquette. On insérait la première disquette, on regardait, et ensuite on mettait le jeu. C'était le début, on se disait : « y' a des cinématiques, y'a des images à montrer dans les magazines, y'a de quoi parler, y'a un hype par rapport à la puissance de cette cinématique.... ». Ca inclut des mauvais journalistes. Et c'est grâce aux bons journalistes qu'il y a encore de bonnes choses. Pour moi c'est plus l'approche par le bas. Mais, quand tu dis : « C'est la narration, les trucs qui existent... ». Si tu prends le sport, au football par exemple, c'est pas la narration qui domine.

David C. : Il y a une narration dans un jeu de sport.

Florent C. : Donc, ça part de la narration ?

David C. : Oui, il y a une histoire.

Florent C. : Alors, raconte moi l'histoire. C'est l'histoire d'un mec, il attend que le mec il siffle, et là il donne le ballon à son voisin.

David C. : Mais tu racontes un match, tu n'écris pas le scénario à l'avance.

Frédéric R. : Mais c'est ça qui est super intéressant dans les jeux de sport, parce que c'est le seul cas où la narration est dynamique, purement dynamique. Au début, personne ne sait ce qu'il va se passer. Mais il y a une histoire.

Florent C. : Ok, tout est narration alors ? Cette conférence est une narration. Nous pourrions la raconter.

Frédéric R. : Bien sûr.

Florent C. : En fait, ce n'est rien et tout en même temps.

Frédéric R. : Non, c'est pas rien

et tout en même temps. Un jeu de sport c'est une narration. Je trouve que tu peux le raconter, tu menais 2-0, tu gagnais, mais t'as été trop confiant et tu t'es fait rattraper.

Florent C. : Je voulais juste dire que la personne la mieux payée dans le football, c'est pas le scénariste. Alors quand dans le cinéma, la bande dessinée, ça peut, peut-être, être le cas.

Nicolas G. : Il y a une chose importante, c'est que dans tout les médias « autres » qu'on a créés, il y a la possibilité d'enseigner les créations. On sait enseigner le théâtre, on sait enseigner le cinéma. Est-ce qu'on sait enseigner la création de jeux vidéos ? Qui est le créateur ? Tu as dit une chose importante Florent, en commençant à parler de ce que tu as pu faire. Explique nous qui est le créateur du jeu que tu produis ?

Construire



Florent C. : *L'approche de Nadéo, c'est que nous sommes des gens qui aimons construire des choses. On m'a demandé un jour la définition de créativité, de création. J'ai répondu que c'était une construction qui était originale. On s'est mit à faire des jeux qui sont plus des outils qui permettent de construire. On s'est dit « tiens, faisons quelque chose qu'on ne peut pas faire dans un film par exemple, donnons au joueur des outils qui permettent de construire quelque chose de nouveau. » Je peux construire, je peux être créatif personnellement. D'ailleurs, c'est ce que David adore. On donne cet outil aux joueurs, ils créent leurs univers, ils se les échangent, ils vont en ligne, ils discutent, ils interagissent. Ils vivent là quelque chose d'encore mieux que les émotions, ils arrivent à la raison d'être. Ce n'est pas : « Je suis allé voir un film, j'ai pleuré je suis content, je rentre chez moi », c'est : « j'ai une interaction avec la société,*

j'ai une manière d'exister, et au final, j'ai créé quelque chose qui a été apprécié, j'arrive, par le jeu vidéo, à donner du plaisir à d'autres personnes », ce qui est fort. Parce que, dans un film, arriver à donner du plaisir à une autre personne en la regardant, c'est dur. Du coup, ils se mettent en réseau, ça crée des liens internationaux. Si ça se trouve, on est entrain de donner une place à plus d'individus dans le jeu vidéo. Nous, tout ce qu'on fait c'est donner un outil. Au départ l'outil

c'était un stylo, un instrument de musique, une caméra et de là sont nés les arts différents. Mais un jeu vidéo c'est peut être au-delà de l'art, simplement en tant qu'outil.

Nous n'avons pas de prétention artistique à Nadéo, car pour nous, c'est la sensibilité de chacun qui est importante. Comme le jeu vidéo n'est pas un média, comme tu disais, qui est distribué à énormément de personnes, on préfère peut-être faire des choses sur mesure. Rien de tel que de faire

de l'ultra sur-mesure. Un joueur peut faire quelque chose pour son voisin. Tout à l'heure, quand on a gardé les petites vidéos, qui, par rapport au cinéma, seraient carrément « ripou », il s'avéré que, dans la salle, il y a énormément de gens qui ont rigolé ; parce que ça nous parle à nous. Ça nous parle d'un événement qui s'est passé il n'y a pas longtemps, ça parle de jeux vidéos qu'on connaît. Il y a possibilité de rire avec des bêtises, peut être y'en a-t-il qui ont vu ces petites vidéos qu'on peut monter juste avec des sous titres, on envoie à un pote, on a mis son sous-titres à nous, et notre pote il rigole, plus que dans un film. C'est rare les films, ou les jeux vidéo, où j'ai ri autant qu'avec une vidéo faite en 2 minutes. On donne des outils pour que chacun puisse être artistique et échange sa sensibilité.

Nicolas G. : Donc, ce que tu nous dis Florent, c'est que le créateur du jeu, c'est le joueur ?

Florent C. : *Oui, le joueur peut être créateur. Notre règle, c'est que si on ne peut pas faire le jeu en 2 semaines, c'est que le joueur ne pourra pas faire quelques choses d'intéressant lui-même en 1 jour. Les 2 dernières semaines avant de sortir Trackmania, le jour je travaillais sur la fabrication de l'outil, et le soir je faisais les niveaux de Trackmania. Et on a sorti 100 circuits. Aujourd'hui, sur Internet, il y a 40 000 circuits fait par les joueurs, qui sont tous meilleurs que les miens.*

Nicolas G. : 40 000 c'est un chiffre comme ça ?

Florent C. : *En fait il y en a beaucoup plus, mais il y a un moteur de recherche de circuits de Trackmania qui recense 40 000 circuits.*

Nicolas G. : Qu'est ce que ça t'inspire cet échange entre David qui revendique un acte de création au service de joueurs avec un

média nouveau, Florent qui parle de donner des outils et de libérer la créativité des joueurs. C'est quoi ton sentiment ?

Frédéric R. : *Je trouve qu'il manque une catégorie, tu parlais des jeux de cartes, je vais revenir juste sur quelque chose...*

David C. : *sur les cinématiques ? (rires)*

Frédéric R. : *Oui d'ailleurs, la scène cinématique sous forme de récompenses, il faut voir aussi ça par rapport à l'histoire des jeux. Avant, les jeux étaient quelque chose de très mécanique et dès qu'il y avait une petite séquence animée c'était vraiment la seule récompense. Maintenant c'est très différent, c'est très facile de faire de très belles séquences vidéo donc du coup il n'y a plus de notion de récompense. C'est devenu quelque chose de très commun. Quand on avait le petit Pacman qui déchirait son pantalon, tout le monde était*

ravi de voir une petite scène animée. Il faut faire attention aussi à l'histoire des jeux, surtout nous, il faut qu'on fasse attention parce qu'on a cette histoire du jeu en l'ayant vécu, en étant dedans, donc à pas mélanger les choses entre la perception que peut avoir quelqu'un maintenant qui voit des jeux très évolués et cette histoire au niveau des scènes récompenses. Je voudrais juste revenir sur quelque chose. Je mets

Fahrenheit et Trackmania dans le même panier. Ce que David a voulu faire c'est que le joueur crée sa propre histoire, à cause des différentes possibilités, il crée son histoire donc c'est bien le joueur créateur, comme dans Trackmania le joueur crée ses niveaux. Du coup, il manque quelque chose par rapport à un autre style de jeux. Je reviens au Tetris mais ça marche complètement pour les jeux de cartes, y'a pas de création, on ne



Récompenses ?

crée par d'histoire, ni de circuit, il y a donc une autre catégorie.

Nicolas G. : On parle de jeux vidéo, on est souvent d'accord sur quelque base : le jeu vidéo c'est la virtuosité, c'est un plaisir, en 5-10 min dans un bon jeu on a une sensation de maîtrise qu'on a pas dans beaucoup d'autre expériences.

Frédéric R. : Oui, c'est important, le contrôle. Il y a déjà une satisfaction de pouvoir faire quelque chose. C'est pour ça, quand on parlait du jeu vidéo sous forme de thérapie avec des enfants handicapés qui ont du mal à oser et du coup de pouvoir apprendre à oser dans le jeu puisqu'en ayant pas peur des conséquences, on peut le retrouver chez chacun d'entre nous. Il y a vraiment le

plaisir de faire, à la base de tout dans ce plaisir il y a vraiment l'interactivité. Plus le jeu va répondre aux sollicitations qu'on lui demande et plus on va en tirer des distractions.

Question Public : Juste pour rebondir sur Trackmania et les émotions. Globalement, sur la dernière année, le mois que j'ai passé sur Trakmania Sunrise a été assez incroyable au niveau émotions. Il y avait quelque chose : vu qu'on avait donné au joueur toutes les capacités pour créer ses propres circuits, on a une espèce de sensation d'infini, lorsqu'on passe au circuit suivant on ne savait pas sur quoi on allait tomber : il y avait ce sentiment de découverte. Je trouve qu'il y a un autre point commun entre les deux visions purement ludiques du jeu de course et très scénarisé: j'ai vu des conférences de David Cage où il nous montrait son outil. C'était quelque chose de très passionnant.

David C. : Tu peux préciser peut-être ? (rires) Tu voulais dire mon gros outil ?? (rires)

Question Public : L'outil de montage qui a servi à la conception de Fahrenheit. Tu n'as pas eu l'idée de le fournir au joueur ? Si tu avais donné au joueur la capacité de créer sa propre histoire, ça aurait été une autre dimension.

David C. : Tout à fait d'accord, c'est quelque chose qu'on n'a pas eu le temps de faire pour être honnête mais qu'on a envie de faire puisque cet outil permet vraiment de la mise en scène temps réel. Je voulais juste dire que je pense qu'il ne faut pas opposer les visions, il n'y a pas de visions antagonistes. Il y a effectivement des plaisirs pour tout le monde. J'ai beaucoup de respect pour ce que fait Florent avec Trackmania ou pour les MMORPG. J'essaye juste de me battre pour qu'il y ait aussi un autre plaisir, qui soit un plaisir au sein de quelque chose

Un bien gros outil



qui est une création, dans la vision d'un créateur. Il y a beaucoup de jeux japonais qui arrivent et qui ont vraiment ça : Kata mari, Ico, Killer 7, REZ. Ça vient du Japon, des gens qui ont une vision, il y a des créateurs derrière et je trouve ça vraiment très intéressant.

Question Public : Une remarque et une question : on parle de jeux vidéo - y'a deux choses, y'a le jeu et la vidéo. Et quand on parle de Final Fantasy X, pour ceux qui adorent la cinématique et les beaux mangas 3D, ils sont satisfaits, mais on peut aussi passer des heures à jouer avec le sphérier pour faire progresser son perso. Et si on le regarde de l'extérieur c'est chiant au possible. Ma deuxième remarque : je considère que dans l'apprentissage que je fais, ce qui distingue le jeu vidéo d'autres formes, en particulier du cinéma, c'est aussi l'apprentissage à faire des jeux - ce qui fait que le jeu vidéo est unique, c'est que dans un jeu vidéo, celui qui conçoit

un jeu a toujours derrière une idée d'un joueur. Et d'ailleurs cette idée devient de plus en plus explicite. Quand on fait un film on le fait pas particulièrement pour un spectateur, quand on fait une œuvre d'art plastique ça n'est pas non plus le cas, et il y a quand même quelques caractéristiques dans la pensée de la création qui est liée à ce que l'on crée pour une identité virtuelle qui est un joueur. C'est une question.

Nicolas G. : Je vais vous laisser répondre. (rires)

Florent C. : C'est le genre de questions que j'aime bien. C'est ce que j'appelle l'approche sur-mesure ou par le haut, c'est qu'on s'imagine le joueur et qu'on va essayer de lui rendre service. Alors que celui qui a inventé le piano il ne l'a pas fait pour quelqu'un d'autre. Au final, ça peut être une approche, mais ce que j'espère aussi c'est qu'à un moment donné on va aussi trouver des choses

qui ne sont pas uniquement en train de réfléchir au joueur, mais simplement en termes de principes de création. Dans Trackmania, on a mis un outil pour créer de la vidéo, un outil pour peindre sur ses voitures, un outil pour écrire des textes, un outil pour faire sa progression. Au final tout ce qu'on cherche c'est mettre un maximum d'outils et après il se trouve effectivement que le joueur est au milieu de ça, mais il va y avoir des architectes, des vidéastes, des gens qui font de la compétition. Ça peut être aussi abordé comme étant une conséquence et pas forcément en faisant « sur-mesure ». Il y a beaucoup de choses faites sur mesure, et comme l'industrie fonctionne en regardant les chiffres, ben on se dit que « y'a cela qui est acheté, alors on refait un jeu sur mesure pour ces gens-là ». Au final ça converge vers la même chose. Et comme on est sur la fin, Nicolas, je dirais que je suis tout à fait d'accord avec toi, le jeu vidéo

n'est pas grand public, c'est très dur de prendre un jeu et de le donner à quelqu'un, comme ça, naturellement. J'ai vu chez David, dans Fahrenheit, un embryon de quelque chose, je me dis - tiens, y'a plein de gens qui peuvent regarder des films et apprécier et qui se disent « ah j'ai envie d'aller un peu plus loin maintenant ».

Nicolas G. : Je vous remercie beaucoup, Florent, Frédérick et David pour votre échange très ouvert. Je retiens que finalement, on a encore beaucoup de questions à se poser sur ce qu'est le jeu vidéo, le rapport entre le joueur et le créateur, la façon dont on va construire des scènes d'apprentissage et les expériences interactives de demain.

Mario Kart

■■■ Jika / Nintendo DS

Il y a quelques jours, j'étais tranquillement accoudé au comptoir du bar « Chez Mario », accompagné d'une Leffe. La blonde était fraîche, fortement revigorante et l'ambiance dans le bar plutôt calme. Enfin, elle l'était jusqu'à ce qu'un énergumène déguisé en Bowser fasse son apparition dans le bistrot, et hurle à la face des clients : « Vous savez, le bonheur c'est simple comme un coup de carapace rouge dans le cul de la princesse Peach !!! », avant de ressortir en chantant une chanson grivoise sur la dite princesse, que la bienséance m'interdit de vous retranscrire ici... Atterré par cette manifestation de joie pour le moins étrange, je me tourne vers mon compère, m'attendant à le voir aussi « choqué »

que moi. « Encore un qui a abusé de Mario kart DS, on voit que ça en ce moment... ». S'exclame t-il avec lassitude.

Mario Kart DS, c'est donc ça...

Quelques minutes plus tard, ma pinte et ma vessie vidées, je me décide à rentrer chez moi, non sans faire un détour chez mon revendeur préféré pour me procurer ce jeu qui semble faire tant d'effet. Je fais péter la CB et, tout excité, je me presse de regagner mon appart'.

Quand j'y pense, « Mario kart »...

Une série mythique, une vraie.

En 1992, je découvrais les joies des peaux de bananes dans la tronche, des ballons adverses à éclater et des raccourcis à maîtriser.

En 2005, le plaisir est intact. J'ai passé des dizaines d'heures sur Mario Kart : Double dash et je joue encore régulièrement à la version Game boy advance. Mais comment font t'ils chez Nintendo pour nous faire accrocher autant à un « simple jeu de courses arcades » ?

Et là, ça y est, le nouveaux cru est arrivé. Le temps de prendre l'ascenseur et de sortir mes clefs, le jeu



Quand on mate les photos d'écran, les graphismes ne semblent pas casser des briques. Mais une fois la console entre les mains, tout ces a priori s'envolent. L'animation est d'une fluidité parfaite et malgré les gros pixels typique de la 3D de la DS, les circuits sont très détaillés.

est déjà dans la console. Le petit vrombissement de moteur typique se fait entendre, miam...

Le menu de démarrage est bien fourni, on ne sait que choisir, comme dirait l'autre : « grand prix », « vs », « bataille », « contre la montre », « missions », « multi joueurs », ou « wifi ». Soyons méthodique, commençons par le 1er grand prix, la coupe champignon en 50cc, tranquille... Après le classique choix du pilote (Yoshi pour ma part, maniable et possédant une très bonne accélération), le choix du kart diffère assez de ce dont j'étais habitué dans les précédents épisodes. Les karts possèdent désormais de nombreux attributs inédits tel que

« maniabilité », « objets » ou « dérapages ». Je choisis le 1er véhicule, plutôt équilibré.

Allez, c'est parti pour quelques tours de pistes.

Dix minutes plus tard, et une première place sur le podium gagnée haut la main, une première constatation s'impose : En 50cc, c'est toujours aussi soporifique. Les véhicules se traînent, les adversaires semblent carburés au Prozac et on se retrouve en tête avant la moitié du 1er tour. Définitivement, c'est en 100cc, voir en 150cc que le challenge devient intéressant.

Cependant j'ai pu apprécier lors de ce petit échauffement, la façon dont l'écran tactile est utilisé.

Disons le tout de suite, mon stylet, je peux me le mettre où je pense, ce n'est pas dans ce Mario kart que je vais en abuser. Ceci dit, le contraire aurait été étonnant. Bien évidemment, le pilotage se fait avec la croix et on retrouve dès le 1er tour de piste, la maniabilité si spécifique d'un Mario kart, très accessible et technique à la fois. On fait des dérapages de porc pour enclencher le mini turbo, devenu un classique, et on relâche le bouton d'accélération en cas d'extrême urgence.



Comme d'hab' avec Mario Kart, des tonnes de bonus sont à débloquent : circuits, personnages, modes de jeu... Tous les découvrir demande patience et obstination.

Le seul contact physique que l'on a avec l'écran tactile se résume à une simple pression du pouce pour switcher entre deux types de cartes. Au choix, on affiche soit le tracé complet du circuit indiquant la position de chaque pilote, soit une vue rapprochée de la piste nous permettant d'évaluer à quelle distance se trouvent nos adversaires et surtout anticiper les éventuelles peaux de bananes ou autres carapaces qui nous arrive sur la face. Cette nouveauté peut paraître anecdotique à première vue, mais elle change pas mal de choses. La manière dont on utilise les différents bonus est du coup beaucoup plus tactique.

Exemple : Une peau de banane en ma possession,

j'attends tranquillement que mon adversaire de derrière se rapproche le plus possible en le guettant sur l'écran du bas. Lorsqu'il est bien dans l'axe de mon kart, je l'aligne et l'envoi valdinguer cinq mètres plus loin. Ahaha ! Que c'est bon d'être fourbe ! Des cas comme celui là, il y en a des dizaines.

Encore plus que dans les précédents Mario kart, l'art du coup de pute est primordial.

Deux heures sont passées, et j'ai débloquent deux nouvelles coupes.

Au coté du « grand prix nitro », répartie en quatre coupes, elles même composées de quatre circuits entièrement nouveaux, le « grand prix rétro » est là pour faire vibrer la corde nostalgique, et nous faire verser la larme.

Seize circuits issus des versions SNES, N64, Gamecube et Game boy advance ont été rigoureusement sélectionnés par Nintendo, et remis au goût du jour. Ce casting impitoyable a vu des parcours de grande classe comme « Ghost valley » ou « Montagne Dk » regagner leur console respective la queue entre les jambes, tel des candidats à « la nouvelle star » fraîchement recalés par Dove Attia et ses sbires.



Un regret : les nouveaux « items » à ramasser sont bien peu nombreux. Si on excepte cette espèce de pieuvre qui balance de l'encre noire sur l'écran ainsi que la possibilité de se transformer en « missile requin » (vous voyez ce dont je parle ?), on reste dans l'archi-classique.

Domage.

Mais ne boudons pas notre plaisir. Seize circuits inédits de très bonne qualité pour la plupart, ainsi que Seize « remake », nous amène quand même à un total de trente-deux circuits (oui, j'étais 1er en calcul mental au CE1).

Ca le fait comme disent les jeunes.

Après avoir remporté quelques grand prix, je décide de m'attaquer à la grosse nouveauté, le truc qui fait mouiller le slip et faire la hola : J'ai nommé le mode on-line en wifi.

Oui mes frères, désormais, affronter un japonais, un péruvien et une suédoise sur « Mario circuit 1 » est possible, et ce sans avoir à passer deux semaines au club Med.

Si on a la chance de posséder un réseau wifi chez soi, rien de plus simple. La connexion est paramétrée en quelques coups de stylet. Ceux qui n'ont pas de Wifi peuvent par contre aller se pendre avec la dragonne de la console... Allez je déconne revenez, tonton Nintendo a pensé à vous et, moyennant quelques dizaines d'euros, vous fourni un «dongle» Wifi, sorte de clé à connecter en USB sur votre pc, transformant celui-ci en point d'accès pour votre

DS. Elle est pas belle la vie ?

Une fois connecté, je choisis « mondial » si je veux rencontrer des potes à l'autre bout du monde, ou « continental » pour rester entre gens du même coin. Une autre option me permet de rentrer des « codes amis », afin de me constituer une liste de contact, un peu à la manière d'un ICQ ou d'un MSN Messenger.

Comme la DS est une console pleine de ressources, elle s'occupe elle-même de trouver des adversaires de mon niveau, en comparant le ratio victoires/défaites. Ce n'est pas toujours super fiable et je



Le mode « missions » propose des challenges très simples dans le premier niveau, mais la difficulté augmente carrément par la suite.

me retrouve parfois à jouer contre un « WaRiiORz WalUgi » affichant 125 victoires et 3 défaites. La branlée est douloureuse dans ces cas là. D'ailleurs, d'une manière générale, les joueurs sur le net sont assez balaises, en témoigne mon score actuel de 5 victoires et 23 défaites.

Je sais, j'ai honte...

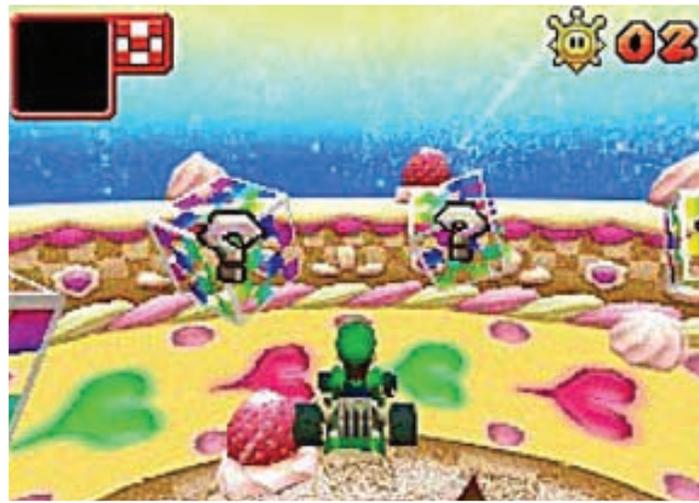
Bien évidemment, jouer en ligne décuple le plaisir et le stress des courses. Je me retrouve souvent entrain de hurler de rage après m'être fait dépasser à deux mètres de l'arrivée. Et je vous assure que tout seul, devant ma DS, j'ai l'air con parfois.

Le mode wifi, bien que constituant une grande prouesse n'est malheureusement pas parfait. On est limité à 4 joueurs ce qui est plutôt dommage, et le choix de circuit doit se faire parmi vingt au lieu des trente-deux habituelles. Mon plus gros regret étant sans doute l'absence du mode «battle» qui fait le bonheur des soirées entre potes. Pour s'adonner aux joies de « l'éclatage » de ballons, il faudra se contenter de jouer contre l'ordinateur (qui se débrouille plutôt bien d'ailleurs), ou trouver des vrais amis en chair et en os possédant une DS (Appel à témoin : j'en cherche désespérément). Passé les gros morceaux que sont le mode grand prix, et le mode multi-joueurs en ligne, il me reste

quelques miettes à savourer. Outre le contre le montre archi-classique, un mode mission fait son apparition. Il consiste en une suite de petites épreuves à la difficulté progressives : Ramasser dix pièces dans un temps limité, faire trois dérapages en un tour, passer les checkpoint dans l'ordre, etc... Disons que ça permet de varier les plaisirs, mais j'en ai vite fait le tour.

Mince ! Déjà 19h30 ! Mon ventre commence à se réveiller. J'ai l'impression d'avoir été happé dans une faille temporelle.

J'allume la console pour quelques courses rapides,



Les arènes du mode « Battle » sont assez réussies, en tout cas bien plus que dans « Double Dash ». On retrouve l'esprit des batailles du premier épisode sur SNES, avec des arènes assez ouvertes et sur un seul plan. Du coup, on enrage encore plus de ne pas pouvoir profiter de ce mode sur Internet.

et quatre heures viennent de passer. Y'a pas, c'est bien du pur Mario kart que j'ai entre mes mains, sans doute la drogue la plus recommandée du monde. On peut dire que Nintendo sait rendre les joueurs accros.

Allez, je range sagement la boîte du jeu à côté de celle de « Wario ware » et « Advance war », autres drogues totalement légales, puis j'enfile mon costume de Yoshi et je sors manger un bout chez Mario...

RIDGE RACER

■■■ Ekianjo / PSP

A Sanqua, nous faisons dans l'équilibré, comme Maïté. Alors, on vous parle de jeux parfois 6 mois avant leur sortie (comme Psychonauts) alors que vous ne pouvez vous les procurer qu'en import (et comme vous êtes des quiches en anglais vous ne faites pas), ça c'est un peu fort, non ?

Et puis, à l'opposé de cette vision élitiste, cash, je vais m'entretenir avec vous sur Ridge Racer PSP, sorti il y a déjà 6 mois. Enfin, je dis m'entretenir, mais en gros vous allez m'écouter et la fermer et puis c'est tout. Si vous voulez vous la ramener, le forum est là pour ça. Mais je m'é gare...

Ridge Racer, donc. Un nom qui rappelle des souvenirs lointains... ceux de la première Playstation.

Retour en arrière. Est-ce 1994 ? ou 1995 ? je devais être encore sur les bancs du lycée. En cours d'allemand. Et oui, il faut bien le dévoiler ici, Eki a étudié l'allemand en deuxième langue. Je sais, c'est pas très sexy, ça va sûrement casser un rêve chez beaucoup de nos lecteurs/lectrices, mais la vérité doit être faite.

Comme un crevard, j'évitais le premier rang, bon poste pour recevoir les postillons en pleine face pour par un rond. C'est donc entre ce qui était le 4ème ou 5ème que je me retournais régulièrement vers mon voisin de derrière (ah, les risques que je prenais à cette époque) alors que celui-ci me

donnait les premiers détails de la future Playstation. Il avait vu les premiers screens d'un jeu de caisse, qui était aussi bien qu'en arcade, et en 3D. C'était Ridge Racer.

On était tout heureux, on se pissait dessus sur les pauvres screens d'un Consoles + ou je ne sais quel mag' de l'époque. Ah, on était cons, quand même. Mais c'est ça la jeunesse.

Plus de 10 ans après, l'annonce d'un nouveau Ridge Racer entraîne chez moi un bâillement suivi de «Encore ?». J'ai du mal, désormais, à baver devant des screens, aussi beaux soient-ils.



Ouais, c'est Ridge Racer sur PSP. Même six mois après sa sortie, il ne fait pas honte à voir, bien au contraire. Ça bouge bien, l'impression de vitesse est là, et les contrôles sont bien foutus. Que de bonheur ? Non, pas vraiment...

C'est l'âge de raison. Mais, en faisant fi de mes préjugés, je démarre ce fameux Ridge.

C'est un titre de lancement, ça se voit. La longue vidéo du début, dans laquelle il ne se passe strictement rien, et où la seule scène digne d'intérêt est l'apparition de la mascotte de Ridge (la fille aux courtes jupettes qui volent au vent). Et encore. Merci pour cette belle démo des capacités vidéo de la PSP. Je peux passer le benchmark, maintenant ?

Hop, le menu. Je m'en vais faire le WORLD TOUR, parce que j'aime bien voyager. Les promesses sont telles monts et merveilles : des centaines de circuits

différents, un nombre incalculable d'épreuves. Ne serait-ce qu'au début, le premier mode compte en effet une cinquantaine de courses, si ce n'est plus.

Comme un fou, je me lance tête baissée dans une épreuve. Après le choix de la voiture, très restreint, (normal, je débute), me voilà sur la piste.

C'est joli. Pour une PSP. Un bref tour aérien du circuit donne un avant-goût de ce qui nous attend. La voix off, bien nase au demeurant, du commentateur donne tout à fait le ton: Ridge Racer est toujours un jeu d'arcade, à n'en point douter. Ca y est, je démarre. Après quelques minutes,

je comprends vite que le bouton «frein» ne sert strictement à rien, et que le seul moyen de se faire une place au soleil est, comme toujours, de dérapier comme un malade. Mais c'est tellement facile dans Ridge Racer que ça ne devient en rien un exercice de style. Il suffit de passer une vitesse seuil pour systématiquement dérapier en tournant.

Après quelques virages, vous comprendrez vite que le seul moyen d'aller vite et de dérapier, certes, mais bien : c'est à dire, en maintenant votre caisse toujours à une inclinaison optimale : ainsi, vous éviterez les murs et vous ne perdrez pas trop de vitesse. Mais ce n'est pas tout. Plus vous



Hop, voilà trois exemples de situations dans lesquelles vous pouvez utiliser la nitro (les flammes qui sortent de votre pot, derrière). Dans un virage, c'est pas toujours gagné, vu qu'un bon coup de mur vous ralentira suffisamment pour faire perdre l'intérêt de la nitro. Après, il vous faudra être maître es dérapage pour les utiliser dans les courbes les plus tordues.

dérapez, plus une jauge se remplit. Une sorte de récompense. Il s'agit en effet du compteur de nitro. Une fois la jauge remplie, vous pouvez l'utiliser pour déclencher une accélération qui défrisera sa maman, et fera voler les jupettes de toutes les filles du coin. Domage, le replay ne permet pas de zoomer sur les spectateurs.

Finalement, la première impression est positive. Les contrôles répondent bien, les courses ne sont pas trop longues et les sensations sont là.

Les épreuves se font donc en série de courses. De 3 à une dizaine, à la suite. Pour passer à la course

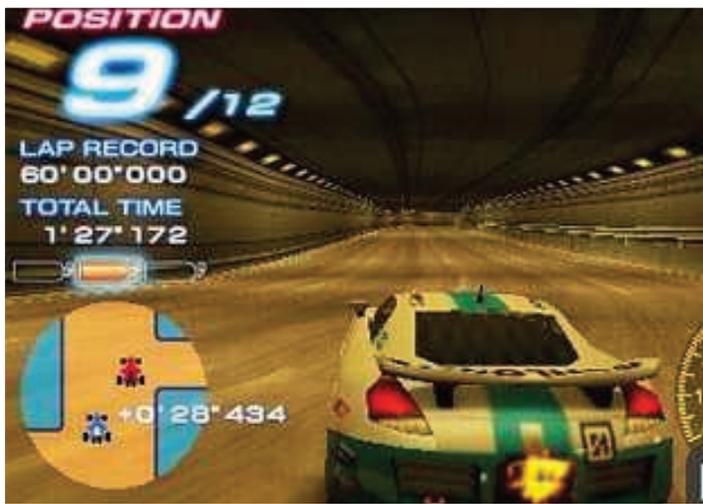
suivante, il vous faut arriver dans les premiers. Ça peut être 4ème dans les premières courses de l'épreuve, tout en se resserrant vers la fin, en vous imposant souvent d'être premier pour la course ultime. Une fois chaque épreuve terminée, vous gagnez un nouvel cageot que vous pouvez utiliser pour les courses à venir.

A défaut d'innover, le jeu fait déjà bien ce qu'il propose. Mais voilà, si on creuse un peu en dessous de la croûte, on se rend compte qu'il y a un certain foutage de gueule.

En nous promettant de nombreux circuits, il ne

fallait pas se fourvoyer : les circuits sont souvent des reprises dans lesquels on a ajouté un bout de route, une déviation vers une autre partie, ou, pire, simplement le même circuit en marche arrière.

C'est un peu facile. Les voitures, elles aussi, ne sont pas sensiblement différentes. C'est normal, on est dans le domaine de l'arcade, vous me direz. Ouais, et je vous répondrai que l'arcade, c'est bien quand on va jouer 10 minutes entre potes après un McDo, en rotant dans la rue. Vous n'allez pas rester 10 jours scotchés à votre PSP avec Ridge. Et puisque vous l'avez peut-être déjà dans votre logithèque, prend-il la poussière ? Est-il déjà en vente sur Ebay?



Alors, Ridge Racer, c'est du vent ? Non, c'est un jeu bien gentil, bien brave, quoi. On l'emmène avec soi pour frimer devant ses potes qui n'ont pas de PSP, mais une fois seul, on éjecte rapidement l'UMD pour le remplacer par quelque chose de plus consistant. C'est pas sa faute, hein, c'est juste plus vraiment à la mode l'arcade bête et méchante.

Cale-t-il vos meubles ?

Je ne saurais trop conseiller Ridge Racer à quiconque. Même à deux, on doit trouver plus marrant à jouer. Et WipeOut Pure, par exemple, est plus intéressant, car plus technique, tout en restant très arcade aussi.

Bref, si vous avez de l'argent à claquer dans celui-là, c'est vraiment que vous êtes blindé aux as, que vous aimez Namco de manière obsessionnelle et qu'il n'est sans doute pas trop tard pour vous faire interner. D'ailleurs El Fouine pourra vous conseiller de très bonnes adresses.

Si vous avez l'intention de jouer longtemps à un jeu de caisses, autant profiter de ceux qui offrent plus d'interactivité et plus de modes (tels que Burnout Legends). C'est à peu près la seule solution sensée que je vous propose.

Comme quoi, l'arcade des années 90 est belle et bien morte.

Et tant mieux.

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	NEED FOR SPEED most wanted (gc, ps2, xbox, pc, ds, psp)	EA
2	KING KONG : official game of the movie (ps2, gc, xbox, pc, xbox360)	UBI SOFT
3	FIFA 2006 (gc, pc, ps2, xbox, etc)	EA
4	PRINCE OF PERSIA : The two thrones (ps2, pc, gc, xbox)	UBISOFT
5	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (ps2, xbox)	KONAMI
6	GTA : Liberty city stories (psp)	TAKE2
7	THE SIMS 2 (pc, ds, gc, ps2, xbox, psp)	EA
8	GUN (ps2, pc, xbox, gc, xbox360)	ACTIVISION
9	HARRY POTTER and the globlet of fire (ps2, gc, xbox, ds, psp, pc)	EA
10	WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006 (ps2, psp)	THQ

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

Les fêtes de fin d'année sont synonymes de grosses ventes et sont souvent dépourvues de surprises. Cette année en Angleterre, pas de gros changements. EA s'en tire toujours bien avec 4 titres dans le top, UBISOFT aussi avec 2 et le reste est donné en pâture aux autres. Le seul jeu exclusif à pointer le bout de son nez dans ce top multi-machines est bien GTA LIBERTY CITY STORIES qui revient en force, sans doute favorisé par des nouveaux achats de PSP de la Noël. Sinon, le reste se compose de licences de films (KING KONG et HARRY POTTER), de foot (FIFA et PRO EVOLUTION SOCCER), de suites (SIMS 2, PRINCE OF PERSIA), de catch (WWE SMACKDOWN) et on a presque fait le tour avec NEED FOR SPEED MOST WANTED qui décroche la médaille et GUN, seul jeu vraiment original du top mais aussi vraiment pourrave. Comme quoi, ne jetez pas des pierres au marketing, il fait des miracles! Il ne reste plus qu'à l'utiliser à bon escient.

DU
24
DÉCEMBRE
AU
31
DÉCEMBRE
Source : ELSPA

1	CALL OF DUTY 2 (xbox360)	ACTIVISION
2	PERFECT DARK ZERO limited edition (xbox360)	MICROSOFT
3	50 CENT : bulletproof (ps2)	VIVENDI
4	WWE SMACKDOWN VS RAW 2006 (ps2)	THQ
5	MADDEN NFL 2006 (xbox)	EA
6	PERFECT DARK ZERO (xbox360)	MICROSOFT
7	PROJECT GOTHAM RACING 3 (xbox360)	MICROSOFT
8	QUAKE 4 (xbox360)	ACTIVISION
9	NEED FOR SPEED : most wanted (ps2)	EA
10	NEED FOR SPEED : most wanted (xbox360)	EA

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

DU
20
NOVEMBRE

AU
27
NOVEMBRE

Source : EBgames

Notre correspondant aux US était parti en vacances en Turquie, et comme il a traîné trop près des poulets, l'ambassade a refusé de nous le rapatrier. On ne déconne pas avec la grippe aviaire, non monsieur. Du coup, pas de top mis à jour cette semaine. Ouais, «encore». Que vous dire ? Que finalement, aux US, le jeu vidéo marche bien ? Eh bien oui. Le record des ventes établi en 2002 a été battu en 2005. En 2005, les ventes ont atteint 10.5 milliards de dollars. Imaginez combien de carambars vous pouvez acheter avec ça ! La poussée est due aux nouvelles consoles portables, selon les analystes et selon tout le reste des gens. Parmi les meilleures ventes de l'année, il faut compter Madden NFL 06 sur PS2 et Xbox, Pokémon Emerald sur GBA, Gran Turismo 4 sur PS2, NCAA Football 06 sur PS2, Star Wars Battlefront II sur PS2, MVP Baseball 2005 sur PS2, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith sur PS2, NBA Live 06 sur PS2 et Lego Star Wars sur PS2. Ouais.

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	KINGDOM HEARTS II (ps2)	SQUARE ENIX
2	OIDE YO DOUBUTSU NO MORI (ds)	NINTENDO
3	MARIO KART DS (ds)	NINTENDO
4	NARUTO : narultimate hero 3 (ps2)	BANDAI
5	POKÉMON FUSHIGI NA DUNGEON: Aka no Kyuujoutai (ds)	NINTENDO
6	POKÉMON FUSHIGI NO DUNGEON: Ao no Kyuujotai (gba)	NINTENDO
7	TAMAGOTCHI NO PUCHIPUCHI Omiseccchi (ds)	BANDAI
8	METAL GEAR SOLID 3 : Subsistence (ps2)	KONAMI
9	MARIO PARTY 7 (gc)	NINTENDO
10	TRAINING FOR ADULTS: Work Your Brain (ds)	NINTENDO

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

Kurisumasu, c'est comme ça qu'on dit Noël en japonais. Et ce n'est pas le petit Jésus qu'on fête, mais les amoureux, à la manière d'une Saint Valentin précoce. Allez savoir pourquoi... En tout cas les achats battent aussi leur plein, et NINTENDO se la joue caïd avec 6 titres dans le top 10. KINGDOM HEARTS II profite de la période, des personnages Disney et du mix avec FINAL FANTASY pour se propulser à la première place avec 725 000 ventes ! ANIMAL CROSSING (ici sous son nom japonais) reste fermement attaché en deuxième place, alors que MARIO KART pose ses marques de pneus en troisième place. Les seuls jeux non portables sont NARUTO, METAL GEAR 3 SUBSISTENCE (qui n'apporte qu'un multiplayer tout ripou) et MARIO PARTY 7. Détail amusant, la 360 n'a toujours pas réussi sa pénétration (comme les analystes disent si délicatement) dans le marché, avec seulement 5600 unités vendues pendant cette semaine. Quelle bonne blague !

DU
17
NOVEMBRE
AU
25
DÉCEMBRE
Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
DEAD OR ALIVE 4 (xbox360)	20 janvier 2006
PSYCHONAUTS (pc, ps2, xbox)	27 janvier 2006
STAR WARS EMPIRE AT WAR (pc)	7 février 2006
TALES OF ETERNIA (psp)	9 février 2006
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	17 février 2006
PROJECT ZERO 3 (ps2)	24 février 2006
WORMS (psp, ds)	24 mars 2006
ODAMA (gc)	31 mars 2006
TOP SPIN 2 (xbox360)	7 avril 2006

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

Comme en fait, rien n'est trop sorti depuis le dernier SANQUA, ce NEXT reste inchangé, si ce n'est que les dates ont été remises à jour. Du retard pour DEAD OR ALIVE 4, TALES OF ETERNIA, TOP SPIN 2 (trois mois dans le vent) et WORMS. DEAD OR ALIVE 4 est déjà sorti aux US et au Japon, et même si les avis sont favorables, ce dernier n'apporte pas grand chose, si ce n'est de très beaux décors et un mode online assez efficace. Pour vous convaincre que la France est le trou du cul du monde, sachez que TALES OF ETERNIA est presque sorti il y a un an au Japon, ça fait toujours plaisir d'avoir des nouveautés «fraîches» chez nous... Sinon, au risque de nous répéter, ne passez pas à côté de PSYCHONAUTS, même s'il est déjà assez vieux... il vaut le détour. PROJECT ZERO 3 semble être de la même veine que les précédents si l'on en croit les revues de nos confrères ricains. C'est à peu près tout ce qu'il y a à retenir pour ces prochains mois. Notez l'absence de gros titres 360.

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

Ce qui est ennuyant avec les fêtes de fin d'année, c'est qu'il faut parvenir à remettre la machine en route, si possible très rapidement. Ça ne plait pas chez Sanqua. Petit problème : entre les mastodontes qui font exploser le box office depuis quelques semaines et les œuvres plus confidentielles, je nage en plein brouillard. Etrange. Rien ne me motive particulièrement. Ce brouillard se dissipe soudainement lorsque je découvre sur mon bureau un dvd à la mystérieuse jaquette, nommé The Call of Cthulhu.

movie ticket

The call of Cthulhu

■■■ SilentZen

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu

Alors que je me demande comment ce film a pu arriver ici, j'observe attentivement la jaquette. Sous le titre, l'intitulé "The celebrated story by H.P. Lovecraft".

Lovecraft ? Ah oui, le célèbre auteur de nouvelles où le fantastique est traité avec réalisme ? Celui qui aimait imaginer que des divinités monstrueuses attendaient, tapies dans l'ombre, l'alignement des astres afin de ressurgir sur terre ? Afin de prendre mes précautions et ainsi m'éviter - dans un premier temps- d'être réduit en miettes sur la place publique par tous les fans de l'univers de HPL, je vais vous faire une petite confidence: pour être franc avec vous, j'ai dû lire dans ma courte vie une seule nouvelle de Lovecraft, Les Rats dans les Murs, dont je n'ai

d'ailleurs plus aucun souvenir.

Le regard que je porterai sur cette adaptation du fameux Appel de Cthulhu sera donc en tout point vierge de tout repère.

R'lyeh wgah'nagl fhtagn

Un professeur mourant lègue à son petit fils une caisse remplie de documents. Ayant consacré une partie de sa vie à enquêter sur le mythe de Cthulhu, il avait réussi à regrouper divers témoignages, en provenance des quatre coins du globe. Le petit-fils commence alors par étudier le culte, puis, petit à petit, saisit ce qui fascina tant son grand-père. Du jeune artiste Henry Wilcox et ses songes cauchemardesques à Providence, en passant par les découvertes de l'inspecteur Legrasse à la Nouvelle-Orléans ou par le récit

du professeur Webb lors de son expédition au Groenland, tout porte à croire qu'une entité démoniaque à l'aspect monstrueux, nommée Cthulhu, rôde sur terre et hante les esprits. Les recherches effectuées ne suffisent pas. Il faut reprendre le flambeau, ce que fait le petit-fils en relançant une enquête qu'il mènera seul. Une croisade à travers le monde, durant laquelle la réalité est bien pire que ses rêves les plus terrifiants. Un voyage au détriment de sa santé mentale.

L'Antre de la folie

Le film débute astucieusement sur un homme assemblant un puzzle qui reproduit une peinture dans le plus pur style expressionniste. Le puzzle est complet, il ne manque plus qu'une pièce. Pourtant, l'homme hésite à l'emboîter.

L'ultime pièce est presque posée, mais la main se rétracte et la dépose sur le côté. Dès la première minute, le ton du film est donné.

Nous allons par le biais des différents témoignages voyager à travers les continents et la santé mentale des différents protagonistes de l'histoire.

L'histoire se déroule en 1926 et épouse, à quelques exceptions près, la trame de la nouvelle. Ici, point de présentation de l'époque, point de mise en place de pacotille car les scénaristes ont décidé de nous placer directement au centre de cette enquête. Aucun personnage n'est réellement présenté, seule compte l'intrigue. Composée en majeure partie de flashbacks, la structure narrative s'attache à nous révéler les différentes manifestations du



culte de Cthulhu, chaque fois plus importantes dans leur intensité, allant jusqu'à l'apparition de Cthulhu himself.

Il est ici question des peurs humaines, de celles qu'on ne peut clairement identifier. Les rêves se transforment en cauchemars, la vue de l'inimaginable rend fou ou tue, la lente descente vers l'enfer semble infinie. Le terme d'horreur psychologique prend tout son sens au fur et à mesure du film.

The Shadow out of Time ?

Tourner et montrer ce film comme cela aurait été fait il y a quatre-vingt ans de cela, tel était le pari d'Andrew Leman, qui signe ici son premier film. Le moins que l'on puisse dire est que son coup

d'essai s'avère concluant.

Le film adopte la grammaire cinématographique des années 20, lorsque le cinéma n'en était qu'à ses premiers pas. Muet et rythmé de panneaux avec textes, illustré par une musique incessante et par l'emploi des techniques de stop motion, le résultat est assez bluffant : c'est bien simple, on a l'impression de regarder un film de cette époque même si parfois, quelques effets d'incrustations au look bien "numérique" prouvent que nous avons à faire à un moyen métrage conçu l'année dernière. Au diapason, les comédiens surjouent comme il était coutume à cette époque.

Un travail considérable a été abattu par cette équipe, qui a

avalé des mètres de pellicule afin de reconstituer parfaitement l'atmosphère du récit de Lovecraft. La forte influence de l'expressionnisme allemand, dans la conception des décors en particulier, en est le plus bel exemple.

Mais il y a un "mais".

Dans leur fidélité envers l'œuvre originale, les scénaristes ont oublié qu'il était important de s'attacher aux personnages. Nombreux, peu développés - un problème sûrement lié au manque de moyens et à la structure narrative -, on a le sentiment de survoler une histoire à laquelle on se sent complètement étranger. D'autre part, ce parti

pris stylistique - si intéressant soit-il - nécessitera un petit temps d'adaptation pour les non initiés aux films datant de cette période. Le sentiment final est donc mitigé, même si on ne peut que louer l'initiative.

Vous aimez le cinéma et manifestez un brin de curiosité ? N'hésitez pas à tenter l'expérience.



Mind Game est un film d'animation du studio 4°C. Leur nom est bien choisi, ils sont effectivement givrés. Cette réalisation est en fait une adaptation d'un manga éponyme en 3 tomes, que je n'ai pas l'honneur de connaître. Masaaki Yuasa, le réalisateur, fort de 20 ans d'expérience dans les divers métiers du crayon, signe son premier film et quel film !

movie ticket

mind game

■■■ Ekianjo

Déchainé.

Il faut distinguer le bien du mauvais dans la vie. Par exemple, quand SilentZen me dit qu'il faut aller voir Munich, le dernier film de Spielberg, je le sens mal, je prends de boutons et mon haleine commence à puer l'ail. C'est mauvais signe, croyez-moi. Mais c'est peut-être aussi à cause du saucisson. Mais, quand un pote à vous vous raconte, comme ça, au détour d'une conversation, que Mind Game, c'est bien, sans rentrer dans les détails, ça éveille la curiosité, et finalement, on peut avoir de bonnes surprises.

Mind Game, ce n'est pas trop récent. Enfin tout est relatif. Ca date de 2004, peut-être certains d'entre vous l'avez déjà vu.

Hop, DVD dans le lecteur, les premières images ont de quoi

surprendre. Des petites séquences de quelques secondes sont mises bout à bout et alternée sous fond musical très apaisant. Pour certaines vous arrivez à en tirer une logique, pour d'autres vous vous demandez de quoi ça parle. Et le titre arrive, après quelques minutes de confusion, annoncer que tout n'est qu'un jeu de l'esprit: Mind Game.

Un début presque normal

Vous reprenez vos esprits. L'histoire commence enfin comme dans un film classique. Le héros, Nishi, est amoureux de cette fille, Myon, qu'il connaît dans sa classe depuis l'âge de ses 13 ans. Malheureusement, de par sa timidité, il n'a jamais pris de risque pour faire le premier pas, si ce n'est au travers d'email ou de petits papiers. Son univers

s'écroula d'abord quand Myon lui annonça, il y a quelques années, qu'elle avait l'intention de sortir avec quelqu'un d'autre.

Cet événement l'a bien fait réfléchir. Et évoluer. Cette nuit, alors qu'il l'accompagne pour aller dîner, elle se blesse au pied et tandis qu'il lui place un bandage, elle lui annonce qu'elle a l'intention de se marier. Second choc. Nishi se dit que c'est sa dernière chance, qu'il doit tout avouer. Et il le fait. A la fin de sa déclaration, elle tombe dans ses bras. Tout est réglé.

En fait, non.

Cette scène n'était qu'imaginaire. Nishi, deux secondes plus tard, revient sur terre et lui sort un truc bateau comme le loser qu'il est. Ils arrivent quelques minutes après dans un restaurant bien japonais,

et le petit ami de la fille vient juste de rappliquer - notre Nishi se dit qu'il n'a bien aucune chance face au prétendant : grand, musclé, sourire charmeur, bref, il a tout pour plaire.

C'est alors que débarque deux mafieux, apparemment énervés, qui cherchent le patron du bouge, apparemment pour lui faire la peau. Le boss n'étant pas dans le coin, le plus agité des deux décide de s'amuser avec la plus jolie fille du coin, c'est à dire l'amie de Nishi. Alors qu'elle s'apprête à être violée, elle appelle Nishi au secours, mais le pauvre est mort de trouille à la vue de l'arme qu'a dégainé le sale type. C'est alors que l'assaillant s'approche de Nishi, l'arme au poing, bien décidé à s'amuser aussi avec lui...



No Spoilers

C'est la règle, je ne vous gâcherai pas le reste du spectacle. Vous savez simplement le début de l'histoire, qui va partir en live, comme on dit. L'imagination déployée par le récit et les personnages est grisante. Difficile de quantifier le nombre de substances illicites consommées lors de la réalisation de l'anime, mais ils ont du y aller fort. Très vite, tout dérive dans l'exagération mais... en gardant un pied quasiment constant dans une sorte de vraisemblance. Comme si vous admettiez un postulat et qu'à partir de là, ce qui découle a une certaine logique.

Visuellement, ce film est magnifique. L'animation n'est pas la fluide jamais vue, certes.

Mais les astuces déployées pour représenter certaines scènes, exagérer certaines expressions est hallucinante. Ainsi, vous passerez d'un visage numérisé à la caricature manga en l'espace d'un plan. L'imagination du récit est totalement servie par les différents effets visuels utilisés, comme les distorsions des perspectives à l'extrême et l'utilisation extrêmement ingénieuse de l'image de synthèse, toujours subtile et bien intégrée, qu'on ne la remarque même pas. Jamais le film ne tombe dans la surenchère gratuite : ainsi, un certain nombre de scènes de dialogues sont très épurées et servent justement les propos.

Un trip envoûtant

Mind Game est tout simplement étonnant. Oscillant entre des personnages attachants, situations insolites et histoire fantaisiste, il réalise une introspection de l'esprit de Nishi, pris à parti par ce dont il n'a nul contrôle. Et de le voir évoluer, accepter la réalité et finalement se battre pour s'en sortir est très émouvant.

Finalement, Mind Game est une aventure allégorique. Tout est ici traité de manière symbolique: la solution proposée par le réalisateur est la fuite en avant, seule échappatoire à une réalité qui vise à gâcher nos vies. Il s'agit non seulement d'un Carpe Diem classique, mais aussi de la nécessité

d'être capable de changer sa vie du tout au tout, contre tout espoir et surtout contre tout renoncement.

Pour ne rien gâcher, le tout est bourré d'humour japonais excellent (enfin, ça me fait rire en tout cas) et d'une bande-son en accord avec le reste.

Finalement, c'est beau comme un tableau de Dali, mais en mouvement. Allez donc vous procurer Mind Game pour voir jusqu'où l'animation peut repousser ses limites et prouver qu'elle a une longueur d'avance sur le cinéma en terme d'expression.



Faire un remake est un exercice périlleux, nombreux sont ceux qui s’y sont brûlés les ailes – vous vous souvenez peut-être du lamentable Psycho de Gus « je n’ai rien à dire » Van Sant. King Kong avait déjà fait l’objet de telles attentions en 76, alors que l’original date de 1933 : le seul souvenir qu’a laissé le film dans les mémoires est celui d’un ennui à mourir. Pourtant, il y avait de quoi faire, le matériau de base était le mythe de la Belle et la Bête revu et corrigé par le Hollywood flamboyant des années 30. Il faut vraiment être un manche pour rater un film pareil, et heureusement, Peter Jackson n’est pas le médiocre John Guillermin...

movie ticket

King Kong

■■■ El Fouine

Kong Me Up !

Le King Kong original était, et est toujours, une source d’inspiration pour les créateurs indépendants: Frank Zappa, Joe Dante, Matt Groening... Tous ont découvert le film à la télévision, souvent amputé de son début, et en sont tombés amoureux. Car King Kong, ce n’est pas seulement un gros singe qui fait des dégâts considérables dans la ville de New York. Kong est LE freak ultime, le marginal triomphant détruit par une société qui ne le comprend pas.

Pour ceux qui ne seraient pas encore au courant, on va résumer en quelques mots l’histoire du film: Carl Denham (Jack Black, ultime, on en reparlera) est un réalisateur de films dont la gueule est plus grande que le talent, qui prépare une expédition sur une île secrète,

Skull Island, afin d’y tourner les images de son prochain métrage. Seulement, son actrice principale a démissionné et il doit lui trouver une remplaçante en vitesse. C’est alors qu’il tombe par hasard sur la belle Ann Darrow (Naomi Watts, elle aussi excellente), une comédienne de vaudeville plus ou moins à la rue, et qu’il l’invite à participer à son périple. Bien entendu, elle accepte, et la voilà embarquée sur un bateau à bord duquel sont embarqués Denham, le scénariste Jack Driscoll (Adrien Brody, un poil en-deçà du reste de la troupe) et un équipage de marins sévèrement burnés. Après avoir essuyé une bonne vieille tempête des familles, les joyeux lurons mettent pied à terre et vont devoir surmonter une horde d’obstacles qu’ils auraient sans

doute préféré ne jamais rencontrer, allant de l’indigène féroce au roi Kong himself, en passant par une bande de dinosaures en manque de chair fraîche. La suite, je vous laisse la découvrir par vous-mêmes au cinéma, dans un confortable fauteuil de velours rouge, avec plein de place devant pour caler vos jambes correctement...ahahah!

Mighty Joe Young From Hell !

Cela vous sautera aux yeux après la brève “intro animalière” du nouveau flick de Jackson, l’équipe de WETA, sous la direction de ce cher Richard Taylor, fait du bon boulot -pas comme ces faignants de chez ILM, qui se reposent sur leurs lauriers et qui passent leur temps à se la raconter. Encore une fois, Peter Jackson n’a pas souhaité bougé de chez lui et l’intégralité

du film a été tournée en Nouvelle-Zélande. Franchement, des films pareils et l’arrivée imminente d’un fou furieux au pouvoir, ça donne envie de se tirer d’ici et de découvrir de nouveaux horizons. Bien sûr, les éternels aigris pourront reprocher à la mise en scène du Néo-Zélandais Volant ses éternels plans d’ensemble vertigineux sur des remparts grisâtres, utilisés à outrance dans ses rafraîchissants blockbusters adaptés de la trilogie de Tolkien -oui Eki, c’est une adaptation, pas une transcription imagée à la virgule près, qui serait chiantie au possible, soit dit au passage. Les cyniques, quant à eux, trouveront Adrien Brody niais au possible, et on pourrait leur donner raison à plusieurs titres, mais ils ne pourront pas cracher de leur bave dégoulinante de pus



sur Jack Black ou Naomi Watts. Le premier continue sa carrière tranquillement, sans trop se soucier de ce qu'il devrait faire, j'imagine, mais crève l'écran à chacune de ses apparitions. Même s'il n'est pas apparu que dans des chefs d'œuvre, Black est un acteur honnête qui devrait, espérons-le, attirer l'attention des producteurs vicieux et avides de pognon grâce à sa performance proche de la perfection dans King Kong. Découverte par le génie de David Lynch dans Mulholland Drive en 2001, Naomi Watts a depuis continué son petit bonhomme de chemin en passant par la case 21 Grams, scénarisé par Arriaga, dont on vous parlait la dernière fois à l'occasion de Trois Enterrements.

Dans King Kong, elle éblouit le spectateur par sa beauté et sa fragilité, si vous arrivez à ne pas succomber à son regard profond et dévastateur, vous êtes déjà mort, ou bien vous n'avez rien compris à l'intérêt d'être en vie. N'oublions pas non plus l'amé Andy Serkis, qui avait déjà servi de voix et de modèle pour la motion capture de Gollum, et qui incarne cette fois un singe géant, toujours avec le même talent et la même crédibilité.

So little time, and so much to say... Parce que le film a aussi des défauts, il serait de bon goût d'en parler dans ce dernier paragraphe. Le plus évident est à l'image des ambitions du réalisateur : c'est un peu trop ! En effet, pas que ce

soit chiant, mais parfois, le film traîne en longueur. Premièrement, l'introduction est à peu près aussi longue que la totalité du film original de Cooper et Schoedsack. On comprend qu'il faille consacrer plus de temps pour créer un effet de catharsis avec une telle histoire de nos jours, mais n'exagérons tout de même pas trop. Ensuite, une scène avec des insectes aurait suffi, pas besoin d'en faire des caisses : coupées lors du montage du Kong de 33, elles avaient depuis atteint un statut mythique auprès de la communauté des adorateurs du Grand Singe. Le problème est qu'elles traînent trop qu'on s'en serait bien passé pour la plupart d'entre elles. Le

dernier est le final du film, inutile dans sa longueur, on aurait pu en virer la moitié. Encore une fois, Jackson aurait dû se montrer un poil plus modeste. Ceci dit, King Kong est LE divertissement ultime du moment. Pendant plus de trois heures, vous allez vous en prendre plein la tronche et en redemander, tels des hyènes insatiables. Peter Jackson aura réussi à contenter la plupart des attentes des fans de Kong, comme celles du cinéphage drogué à la pelloche, en signant un film touchant, haletant, impressionnant, brillamment joué et réalisé, et avant tout, derrière un masque fait à partir des technologies les plus élaborées du moment, Humain.



Ca y est, les fêtes de fin d'année sont passées et vous voilà embarrassés de certains cadeaux non souhaités. Pas de soucis, certains sites Internet vous permettent de les revendre sans aucune amertume et de vous faire de la thune par dessus le marché. Pour les autres et surtout pour les tout nouveaux possesseurs de la Nintendo DS, bienvenue. Oui, bienvenue dans le club branché des possesseurs de la DS. Pour vous dire à quel point vous êtes dans "le move", Il faut savoir que la petite dernière de Nintendo compte aujourd'hui environ 13 millions d'utilisateurs dans le monde. Ce qui nous fait 5 millions pour les Amerloques, 4 millions pour les Japonais et enfin 3,5 millions de consoles pour les Européens. Des chiffres de ventes excellentes qui montrent un avenir prometteur pour la DS. A noter que



Nintendogs a fait un tabac sur le continent Européen à tel point que certaines boutiques étaient en rupture de stocks à quelques semaines de Noël. Nintendo n'aurait il pas vu

le coup venir ? Très plausible. En qui aurait parié sur un jeu où l'on élève un chien ? Mario Kart lui aussi a fait un carton pour les fêtes de fin d'année carton puisqu'il s'est vendu 800000 exemplaires en moins d'un mois de commercialisation sur le sol Européen. Une fin d'année réussie pour la console portable de Nintendo, on se réjouira moins pour la console de salon... On continue encore et toujours avec les chiffres et on va parler du mode Online. Le petit plus de la DS puisque c'est un mode facile d'utilisation. On retrouve deux jeux phares, le premier Mario Kart et le second qui arrivera au moins de Mars chez nous Animal Crossing World Wild. Le nom est assez explicite j'espère... 550000 connectés, oui 550 000 c'est le nombre de connectés qu'a compté Nintendo en sept semaines. La fin d'année pour Nintendo a donc été profitable, plein de DS vendues et un mode Online qui fonctionne plutôt bien alors qu'il y a encore quelques années, la firme Nippone était plutôt récalcitrante. Comme quoi il n'y a que les cons qui ne changent pas d'avis, Nintendo a donc changé sa position et d'une manière assez forte puisqu'on vient d'apprendre que les deux prochains opus Pokemons sur DS seront jouables online. Un mode sera d'ailleurs 100% online. On ne connaît pas encore le contenu mais quoi qu'il en soit, ça risque de faire chauffer les clés UBS Wifi tout ça. Passons maintenant à un futur coup de

IN ZE
POCKET

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

gueule. Futur puisque si la nouvelle se confirme, une fois de plus Nintendo se fout de nous. D'après le magazine japonais Famitsu, il se pourrait qu'une console portable arrive au printemps avec un nouveau design. Sur le ring, à droite la PSP! Console très classe, certes fragile mais d'une beauté ahurissante avec des jeux tout en 3D qui sont tous sortis sur Playstation2 ! A gauche le char Leclerc peint en gris qui résiste à tous les coups grâce à sa coque et son écran tactile incassable je veux bien sûr parler de la NINTENDO DS. Et bien dans ce combat, je vois bien la Nintendo DS se refaire une petite beauté pour être plus présentable devant les copains. Alors après un an de commercialisation, Nintendo va sûrement nous ressortir la DS avec des traits plus affinés. Soyons d'accord, c'est agréable de voir une firme bichonner sa console, refaire des petites retouches mais si elles pouvaient le faire avant de la sortir cela serait plus agréable pour les joueurs. Après la GBA et la GBA SP qui a terminé en Game boy micro, on va avoir la Nintendo DS SP? J'espère que non, même si Nintendo est coutumier du fait. Enfin terminons par une news un peu plus conviviale puisque Shuichiro Nishiyama voudrait développer un Mario Party sur DS. Avec un mode online et les capacités de la console, le jeu pourrait être "hachement" sympa non ? Wait and see. Lorsqu'on voit la version GBA SP du dernier Mario Party y'a de



quoi quand même s'inquiéter puisque le jeu n'était pas aussi fun que la version salon. Il n'y a plus qu'à attendre !

Merci mon cher Snape. Ces derniers temps la PSP se dote enfin d'un media player potable de qualité, j'ai nommé PSP Mod. Il n'en est pas à sa première version, mais comme la 1.0 vient de sortir, il faut en parler. En effet, vous pouvez désormais lire des vidéos Xvid et Divx plein écran (420*272, donc) sur votre PSP (à condition de les convertir légèrement avec PMPmuxer). J'imagine que vos DivX ne sont pas à cette résolution, il vous faudra donc les recompresser. C'est ce que fait avec brio PSPMPVerter 0.2 qui minimise

les options pour éviter de vous égarer dans des menus sans fin. La simplicité allée à la fonctionnalité, c'est bien, mangez-en.

Signalons aussi un truc important : on peut enfin faire tourner du homebrew sur les PSP 2.01 à 2.50, grâce à l'exploit trouvé sur les sauvegardes de GTA LCS. Il vous faut bien entendu GTA LCS pour en profiter, mais acheter un bon jeu pour en plus profiter d'un peu d'applications, c'est pas mal quand même. Mais pour l'instant, seul un Tetris tourne, il faudra patienter pour voir les premiers loaders pour autres applications. Il nous faut aussi parler du port de Quake2 sur PSP. Encore un autre homebrew qui avance à grands pas, en attendant une version finale. Belle prouesse technique. En attendant un éventuel port de Quake 3? Carmack avait en effet annoncé lors de la remise au public du moteur de Q3 que la PSP serait dans la mesure de le faire tourner. Rêve ou réalité ?

Un responsable officiel de la mairie de New York est, pendant ce temps, en train de poursuivre Sony jusqu'aux tribunaux pour la publicité qu'ils ont financé sur les murs de la ville... non pas par des affiches mais par des graffitis. Sony avait cependant payé les gens à qui appartenaient les murs... mais c'était sans compter sur les plaintes du voisinage. Sony se défend en parlant de publicité «différente». Pourquoi pas tatouer des gens, non plus ?

12

SORTIE LE 24 NOVEMBRE 2005

REFUSAL OF THE RETURN

Comme la période festive arrive, pas mal de jeux passent à la moulinette: FEAR (pc), GTA LIBERTY CITY STORIES (psp) et CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW (ds) On refait le monde autour de la notion de diversité cette semaine. LADY VENGEANCE et FRAGILE partagent les Movie Tickets.

13

SORTIE LE 16 DECEMBRE 2005

THE MAGIC FLIGHT

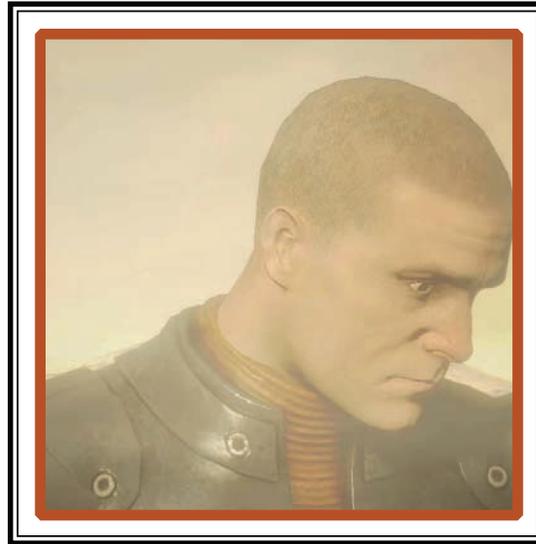
Un SANQUA juste avant Noël, ça tombait bien, avec KING KONG (ps2) sur lequel Jika s'excitait, GUN (pc) qu'El Fouine flinguait, et un dossier sur la GAME CONNECTION 2005 qui prit place à Lyon début décembre. 3 ENTERREMENTS et L'EXORCISME d'EMILY ROSE se partageaient l'affiche des Movie Tickets.

Sanqua sort THEORIQUEMENT toutes les semaines, n'hésitez donc pas à aller voir par vous-même ce qui se passe sur le site. Mieux encore, inscrivez-vous à Sanqua Alerte, notre service qui vous envoie un email dès que le nouveau Sanqua est dispo - sommaire compris. Pourquoi vous faire suer?

**OLD
BOY**
Vous avez loupé un Sanqua. Tout est là.

La publication est découpée en cycles. Le cycle alpha-omega étant désormais terminé, vous pouvez vous y replonger à loisir en allant sur www.sanqualis.com.

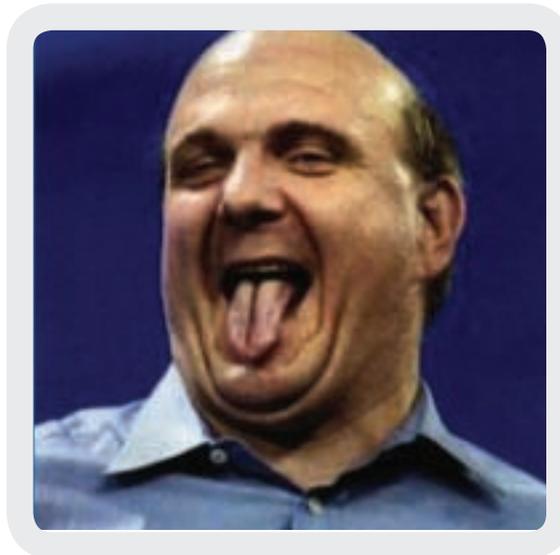
GAME ON



NEXT TIME

Maman, maman, regarde
c'est Steve Ballmer de
Microsoft !

Dis, je peux l'taper
maman ? Allez, fais pas la
pute, quoi ... juste un petit
coup de boule !



CONTACT

LE FORUM DE SANQUA est votre AMI (message subliminal)
La Rubrique "NOUS" de www.sanqua.com AUSSI.

LEGAL - LECOUT

Sanqua est le magazine au format PDF du site Sanqualis.com. Il est à but non lucratif et est écrit, composé, pensé et mis en page par un groupe de passionnés de l'informatique et des jeux vidéos.

Les images utilisées, les noms de marques cités, ne sont donnés qu'à but informatif ou satirique. On est pas là pour faire de la pub, hein.

Si votre ordinateur plantouille, toussote et s'éteint successivement quand vous ouvrez ce document, pas de bol mais nous ne pouvons bien entendu pas prendre la responsabilité de tout dommage que subirait votre ordinateur ou votre grand-mère à l'ouverture de ce fichier.

L'équipe de Sanqualis pense écologique : le doc électronique, c'est bien, c'est propre, ça se lit sur un écran sans couper des arbres. Si l'envie vous prend d'imprimer Sanqua, sachez que vous

risquez fortement de réduire la durée de vie de vos cartouches (couleurs, entre autres). Mais comme dirait l'autre, y'en a qui ont essayé, ils ont eu des problèmes. Les propos diffusés dans Sanqua n'engagent bien évidemment que leurs auteurs et leurs pneus de voitures. Non pas que nous n'essayons pas, en séance de relecture à l'abbaye du Gouatreux-Les-Ignes, tous les lundis soirs, de corriger tout propos diffamatoire et insultant. S'il parvenait à en rester et s'ils parvenaient à vous offenser, nos amis de jeuxvideos.com se feront une joie de vous accueillir dans un monde plus pur épuré de toute critique, où les oiseaux gazouillent, les lapins broutent, et les testeurs dorment et se réveillent pour pondre des tableaux récapitulatifs aussi longs que leurs articles. C'est ça le pouvoir de l'Auvergne.

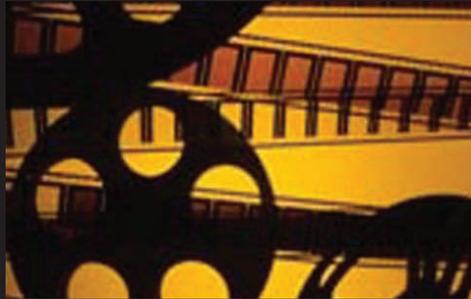
Nous ne détenons pas la vérité absolue. Il nous arrive de dire des conneries, et MEME de les penser. Mais bon, en gens responsables, on assume et on défendra coûte que coûte les idioties que l'on a pu écrire, par principe. Nous ne sommes pas non plus responsables des tumeurs et autres cancers que vous pouvez développer en lisant Sanqua sur un écran cathodique pourri, sans aucune protection. Pareil pour les myopies, douleurs articulaires et impuissance (?).

Non, ne cherchez pas, c'est pas notre faute pour tout ce qui vous arrive. De toute façon pour tout problème, c'est la faute à Al Qaeda, vous devez le savoir depuis le temps qu'on vous le dit.

Si vous avez un problème sérieux à régler avec Sanqua, vous êtes toujours les bienvenus pour en discuter dans notre ferme d'élevage de pitbulls dans le Massif Central.



Tournez un BloodRayne tout nase...



dupliquez trop de pellicules par erreur...

Uwe
présente la
Perte de thunes



envoyez les à 5000 cinés au lieu de 900,

Ingrédients
* une licence juteuse
* un film tout pourri
* une erreur humaine
* un David Copperfield
Temps de préparation :
quelques mois suffisent !



et moi David je vous fais disparaître 27 millions de dollars avant la sortie du film !

Dédié à Uwe Boll notre réalisateur favori, qu'il puisse nous faire des nanars encore très longtemps.